EL PEQUEÑO LIBRO DE LOS GRANDES

TRUCOS

3

LOS MEJORES TRUCOS Y SOLUCIONES DE:

LANDS OF LORE III
UNREAL MISSION PACK I
DELTA FORCE – MYTH II

Y además, trucos para tus juegos favoritos



CÓDIGOS SECRETOS – GUÍAS RÁPIDAS – PATAS ARRIBA

Edita:
Hobby Press,S.A.





Redacción:
Fernando Herrera, Juan José Vázquez, Carmelo Sánchez, Anselmo Trejo, Enrique Bellón
Edición y Diseño:
Equipo Micromanía
Depósito Legal:
M-15.436-1985

PATAS ARRIBA

GUÍAS RÁPIDAS

TRUCOS

El mes de Septiembre trae consigo muchos cambios tras el relajado periodo estival. Cambios que implican –como todos los años– la vuelta a las clases o al trabajo, y que afrontemos un nuevo otoño con las pilas recargadas. Pero esta vuelta a la rutina, no significa que debamos olvidar de golpe nuestro tiempo libre y que estemos condenados a no jugar más. Todo lo contrario.

En Micromanía no queremos que se rompa el hilo que os ha mantenidos atados a la pantalla del ordenador durante el periodo estival, así que hemos pensado que la mejor manera de lograrlo es incluir en la tercera entrega de la colección de «El Pequeño Libro de los Grandes Trucos» ayudas para permitiros avanzar

rápidamente en esos juegos en los que estáis un poco atascados. Ahora, no podemos andarnos con contemplaciones. El tiempo apremia y hay que tomar decisiones drásticas.

Para empezar presentamos, dos exahustivos Patas Arriba, «Lands of Lore III» y «Unreal Mission Pack I: Regreso a Na Pali», dos programas muy diferentes entre sí, detallados paso a paso. Seguimos con las Guías Rápidas, con las misiones de «Myth II: Soulblighter» y los pasos necesarios para triunfar en «Delta Force». Y, como siempre, esas páginas dedicadas a los códigos, solución de puzzles y demás "trampillas" de los juegos que más demandáis. Os animamos a que sigáis con Micromanía para que siempre estéis al día, esperando que haya sido de vuestro agrado esta nueva cita.

Lands of Lore III

Copper LeGré se preguntaba de qué forma su vida podría ser aún más desgraciada. Y no encontraba respuesta alguna, posiblemente porque no conocía algunos de los programas de televisión que se emiten en las cadenas españolas. En cualquier caso, había ciertos aspectos en su presente situación nada envidiables.

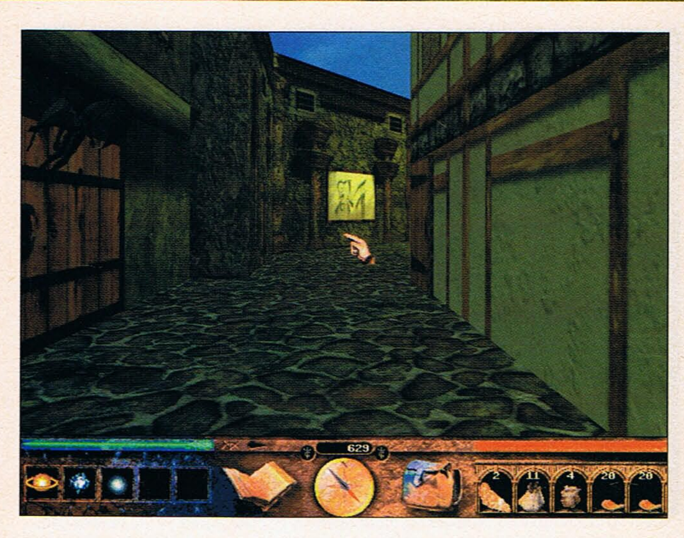
El espejo del alma





En efecto, Copper era el hijo bastardo de Eric LeGré, hermano del rey Richard de Gladstone que, en consecuencia, resultaba ser tío suyo. Su madre era Vernilla, último vástago de la casi desaparecida raza de los Dracoid, ahora ya penúltimo. El mero hecho de tener que ocultar esta parte de su ascendencia, ya que los Dracoids eran despreciados por todos los habitantes de Cimmeria debido a sus relaciones con Belial –véase al respecto «Lands of Lore II»–, ya constituía una sólida base para sentirse desgraciado.

Pero es que además Copper había tenido la sensacional idea de ir de visita a Gladstone para conocer a su familia, encontrándose con que no era especialmente bienvenido, sobre todo por el Concejal Real, Jeron Couchon, y por su madrastra, viuda de Eric, Carmen Chevres. Otro incentivo para deprimirse. Más aún, si consideramos que el primer suceso acaecido a su llegada, había sido la muerte de su tío Richard, el único con el que tenía buen rollo, y sus primos, en las fauces de un lobo del infierno que atacó su campamento por la noche. Por cierto, que el mastín se había llevado también el alma de nuestro héroe. Vaya nochecita aciaga.

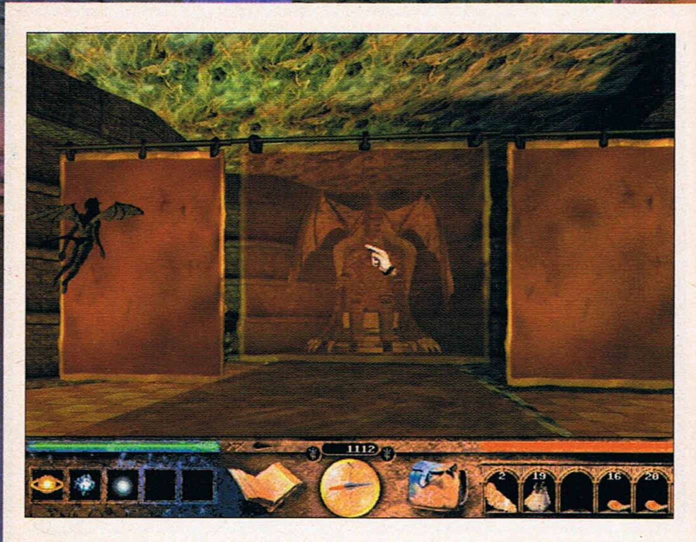


Por si con esto no fuera suficiente, ocurría que los alrededores de la inexpugnable fortaleza y ciudad, esto es, el bosque de Gladstone, estaba sufriendo una extraña mutación en determinadas zonas, que se iba extendiendo y amenazaba con llegar a la ciudad. Así era, determinadas partes del bosque ya no tenían árboles: en un lugar había brotado un volcán, y en otra parte las nieves eternas se habían adueñado del entorno.

Vergonzante ascendencia, desprecio familiar, pérdida del alma, corrupción del entorno: todo se confabulaba en contra de Copper. Por suerte, aún quedaba el Draracle, la última esperanza para situaciones de este mal cariz... ¿o no?

UNA VISITA AL DRARACLE

Los primeros pasos de Copper en Gladstone han de ir dirigidos a conocer los distintos gremios de la ciudad, el de los Guerreros, el de los Magos, el de los Clérigos y, también, el de los Ladrones. Pero sobre esto ya se habló en otra ocasión, por lo que no volveremos a repetir



la historia. Eso sí, se ha de insistir en la conveniencia de asociarse a todos ellos tan pronto como puedas, ya que desde ese momento la experiencia que obtengas servirá para subir tu nivel y tus habilidades en cada gremio. Además, el mero hecho de cumplir la primera misión, muy fácil, te otorga ciertas habilidades y te permite el acceso a las dependencias de cada gremio. Por otro lado, también así podrás escoger un sirviente, que te echará una mano en los momentos más inesperados de la aventura y que, en todo caso, distraerá tus paseos con su diálogo.

Una vez hechos estos preliminares, conviene sin más dilación dirigirse a la caverna del Draracle, para lo que se habrá de atravesar el bosque de Gladstone, cuyos habitantes más numerosos, los jabalíes, no habrán de suponer molestia a la travesía. Si bien el camino está señalizado mediante oportunas flechas en los cruces de camino, bueno es saber que la mítica cueva se encuentra al sudoeste de la ciudad.

Las cuevas en que habita el poderoso ser no presentan el aspecto de otrora, si no más bien



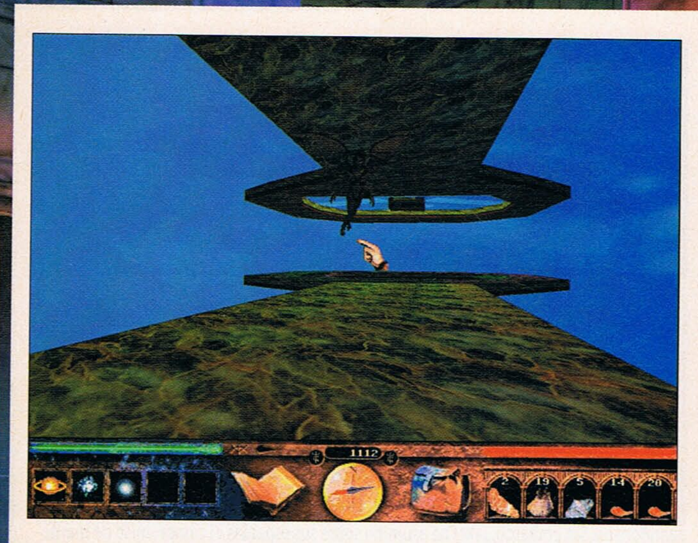


al contrario: el estado de abandono es patente, sensación acrecentada por un repentino encuentro con orcos en retirada. Eventualmente, se llega a la sede del sabio, donde hay que escuchar atentamente sus consejos... que llegan desde detrás de una cortina, que únicamente permite percibir la sombra del Antiguo.

No tardaremos en descubrir que todo es un montaje a cargo de Jakel, el fiel servidor del Draracle, realizado para mantener la confianza de las buenas gentes. Y es que, con la muerte de Belial, la misión de Anu-Draracle en este mundo está concluida, por lo que lo ha abandonado. Sin embargo, Jakel ha asumido sobre sus espaldas el compromiso de mantener el oráculo como si aún estuviera su amo. En cualquier caso, Jakel no sabe cómo ayudar a Copper en su problema, con lo que la situación no hace más que empeorar. Por suerte, Jakel sabe que el Draracle ha salido de esta dimensión hacia el mundo de Volcania.

Una carrera rápida hacia este mundo, accesible por el portal situado en la recién aparecida zona volcánica de Gladstone, permitirá a Copper escuchar los últimos consejos del dios a un ser humano. El perro infernal que devoró el alma de Copper procede de otra dimensión, y se pudo colar en Cimmeria por uno de los portales que han aparecido; y estos lo han hecho porque alguien ha roto el Espejo de su residencia.

Si Copper consigue recuperar los cinco fragmentos en que se ha dividido, podrá sellar el acceso interdimensional, con lo que recuperará su alma y, de paso, corregirá la extraña situación que se vive en Gladstone. Para hacer eso precisa de una herramienta, el Sigil, que se encuentra en las estancias del Draracle, y a la cual éste le irá dirigiendo una vez allí. El último detalle es que el paradero de cada uno de los fragmentos es otra dimensión.



De vuelta al salón del Draracle, sólo hay que dejarse guiar por sus explicaciones, y no tardaremos en hacernos con el Sigil. Copper está en disposición de comenzar a hacer turismo por otras dimensiones. Apasionante.

EN TERRITORIO CONGELADO

Y a cada una de las dimensiones se llega por el correspondiente portal. Al principio, sólo dos son visibles en el bosque de Gladstone, el de Volcania, ya experimentado, y otro cercano al nacimiento del río del bosque, en cuyas proximidades hay una extraña capa de hielo. Éste puede ser un buen sitio para empezar.

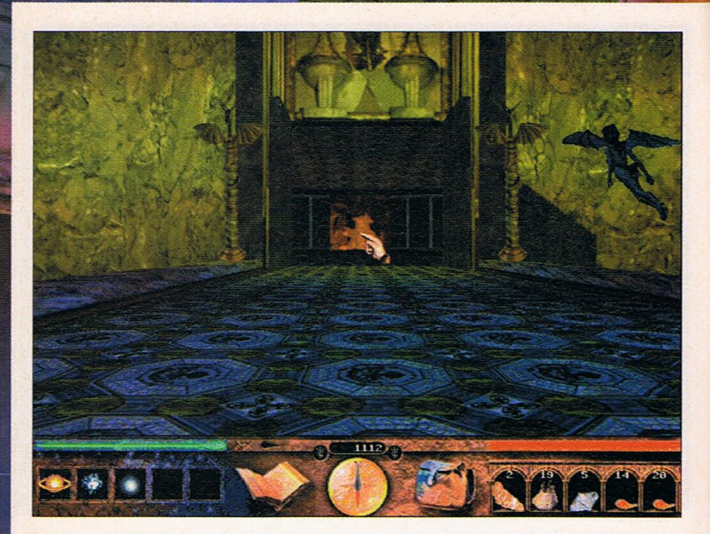
La dimensión que hay al otro lado es un mundo glacial, poblado por gusanos de hielo y tigres de dientes de sable. Y en el que hace un frío acorde al paisaje. Desde la salida tenemos un largo trayecto para contemplar las maravillas de la naturaleza. El objetivo es llegar al abrigo de la Torre Blanca.



El camino es bastante directo, aunque exigirá alguna que otra demostración de las dotes de submarinista y saltimbanqui que atesora Copper. Por el camino, encontrará algún que otro tipo que le contará rumores sobre la inigualable belleza de este mundo de mujeres. Y es que la Torre Blanca está habitada, principalmente, por preciosas amazonas, cuya reina atiende al nombre de Jacinda.

Ella misma atenderá a Copper a su llegada, para pedirle que libere la torre de una plaga de starks, pollos con aliento de fuego, descontrolados. El objetivo no es otro que localizar y destruir sus nidos, ubicados principalmente en la segunda planta de la torre.

Las exploraciones del edificio nos llevarán probablemente al hallazgo de una gema verde y de otra violeta. Colocadas en sus huecos respectivos, tendrán el doble efecto de posibilitar el acceso a las prisiones, y de desarmar la primera cerradura de una puerta flanqueada por cuatro botones multicolor. Respecto a lo primero, fructificará en poco más que en una amena charla con los inquilinos de las jaulas. Lo segundo es más importante, ya que si se



da con el orden adecuado para pulsar los botones, la puerta se abrirá, permitiendo a Copper terminar la tercera misión de los Magos… pero en esto no nos vamos a detener ahora.

Volviendo sobre Jacinda, no hay que dejarse engatusar por su voluptuosidad y sus buenas maneras. Realmente es ella quien posee el primer fragmento del Espejo, y lo defenderá con su vida. Para alcanzar sus dependencias privadas hay que ir por la puerta del sur, que da a un pasillo protegido por cuchillas. Siguiendo por este camino, se podrá localizar a la reina de las amazonas, dar buena cuenta de ella y así obtener el deseado fragmento.

Antes de usar el Sigil sobre él, lo que transportará automáticamente a Copper de vuelta al Draracle, puede ser conveniente registrar los tesoros de Jacinda. Ya en el Draracle se encuentra Jakel, que compartirá con Copper sus dudas sobre la meta por él perseguida, hecho lo cual le informará que, por razón de unas obras, ha de salir del Draracle por la entrada de servicio.



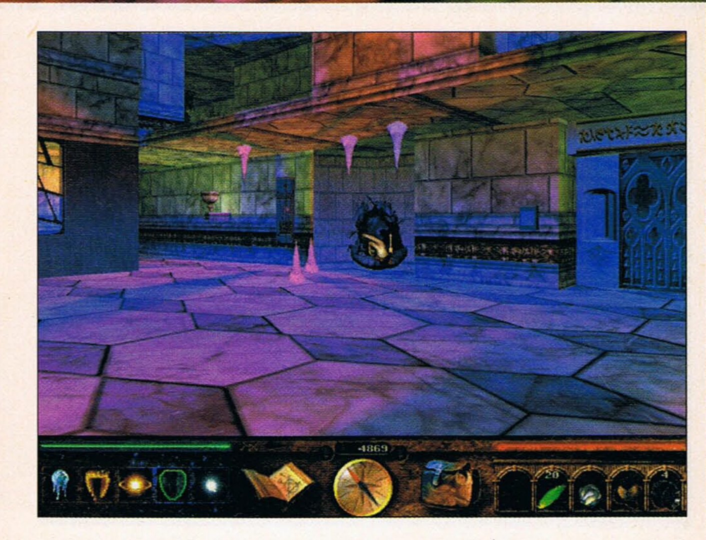
Dicha entrada es, precisamente, la que se usaba en «Lands of Lore», por lo que Copper se enfrenta a un calabozo mítico, ahora tan abandonado, salvo por las cucarachas, gigantes eso sí, como el resto de las estancias.

DE LA SARTÉN AL FUEGO

Pasada la temporada de esquí, toca rendir visita a los calores de un volcán. Ya hemos hablado del acceso a Volcania, ya que fue por aquí por donde el Draracle abandonó la dimensión humana. Turno ahora para profundizar en sus entrañas, habitadas por gusanos o elementales de fuego, y por dragones medianos. También hay cucarachas de fuego, que pasarán de Copper a menos que se las provoque.

El camino se ve, de vez en cuando, obstaculizado por la necesidad de romper alguna que otra estalagmita para activar un ascensor, o de tapar algún cráter para que el suelo se solidifique y se puede avanzar en el camino.





En uno de los numerosos lagos de lava que decoran Vocania se puede conocer a Morphera, la última de la raza de los dragones y, por tanto, su reina. Su conversación es insustancial para un hombre sin alma, pero con un deje de amenaza.

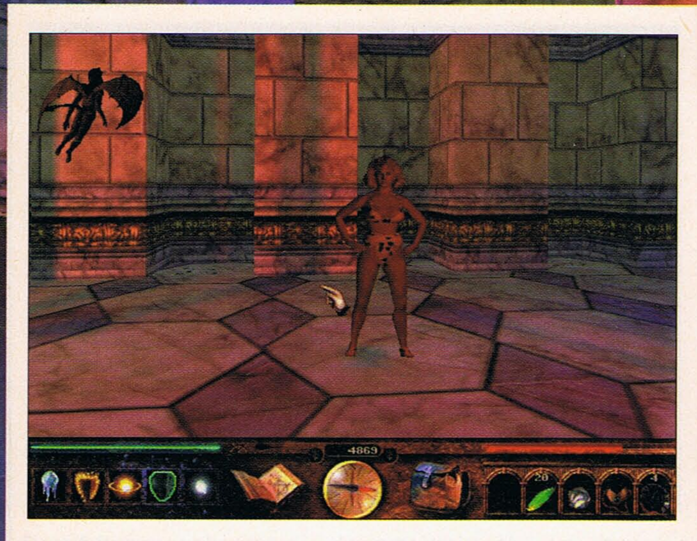
El camino por Volcania termina en el complejo del Templo de los Dragones, cuyos largos pasillos están ahora deshabitados, salvo por los Fire Wisps que hacen guardia ante cada puerta, y que, lógicamente, al ver un extraño intentando atravesarlas, le atacarán de inmediato.

El primer cruce de caminos en el interior del templo es un llamativo altar. Dicho altar oculta un ascensor que lleva a los niveles inferiores del templo, donde se podrá encontrar el Corazón del Amanecer, que solicita el gremio de los Clérigos en su última misión. Sin embargo, para activarlo hay que disponer de cierto artefacto que sólo se otorgará a Copper en el momento oportuno.

Por eso, de momento sólo queda tomar el camino del sur del altar y proseguir la exploración del triste templo. De aquí se llegará a una inmensa plaza, desde la que se tiene una hermosa vista de la que fue la ciudad de los dragones. La ruta prosigue, y eventualmente, Copper llegará al refugio de Morphera. Teniendo en cuenta que esta chica es la única persona con algo de inteligencia en toda la dimensión, no ha de resultar difícil adivinar quién tiene el fragmento del Espejo correspondiente.

El problema del refugio de Morphera es que aquí se puede nutrir de energía tanto como le haga falta, por lo que resulta invencible . . . a menos que se le corte el suministro. Para ello, hay que fijarse que ella se alimenta de un charco de lava abastecido por tres surtidores en sus esquinas. Basta destruir los tres para que el estanque se agote, y el combate con Morphera pueda tener el éxito que merece.

Una vez derrotada, en el centro del hueco que llenaba la lava, se puede encontrar el trozo de cristal buscado. Como ya ocurrió en la Torre Blanca, en el momento en que se utiliza el Sigil para cogerlo, Copper se verá teletransportado a la estancia del Espejo en el Draracle. Allí está de nuevo Jakel, que con optimismo sin igual, augura malos presagios y escaso



éxito en la misión que se está abordando. Pero, bueno, ya hay dos trozos en el espejo. Quedan tres.

La salida del Draracle, ahora por el camino habitual, no será sin contratiempos. Unos orcos han montado su campamento en el interior de las cuevas, y Copper deberá dar buena cuenta de ellos para volver a respirar el aire del bosque.

Bosque que tampoco estará exento de desagradables sorpresas. Su invasión por las otras dimensiones continúa lenta pero seguramente. La zona volcánica y el hielo han incrementado su extensión arruinando árboles y arbustos en su avance. Pero lo peor son los seres que las habitan...

Una visita a Gladstone revelará la preocupante cercanía de estos signos a sus aparentemente infranqueables muros. Esta preocupación de Cooper irá en aumento si se opta por visitar la parte baja de la ciudad, donde se podrán observar los resultados de esa invasión.



LA CASA DE LOS HORRORES

También durante nuestras excursiones por Volcania y los hielos eternos, se han formado en el bosque dos portales a otras tantas dimensiones, que no queda más remedio que visitar. El portal de la parte norte del bosque, cerca de unos huertos, lleva al mundo de los espíritus y fantasmas, que tiene forma de casa encantada. En algún lugar de la siniestra mansión se encuentra el tercer fragmento del Espejo. A por él.

Al aproximarse al Portal, Dash, del gremio de los Ladrones, se acercará a Copper para hacerle entrega de una llave para dar cuerda a un reloj, acompañando tal donación de la correspondiente cábala indescifrable para su uso. Ya veremos.

De entrada, hay que enfrentarse con unos seres bastante desagradables, Fallen Ones y Sombras. Desde el vestíbulo hacia el ala oeste de la mansión, se encuentra la biblioteca, el salón y el acceso al jardín. En éste se dedica a dar vueltas un tipo que ha perdido la cabeza, literalmente. La citada cabeza está escondida por el propio jardín, por si hay tiempo de



ser buena persona. Más interesante es la partitura que se puede encontrar en el salón. Al lado este están las cocinas y el comedor. Desde la cocina se tiene acceso a la bodega, lugar poblado por ratas esqueleto y por zombies. En los niveles inferiores de la bodega se pueden encontrar algunas botellas de vino de la cosecha de los Dracoids.

Finalmente, en la parte norte se encuentra el espectacular salón de baile, con dos parejas detenidas en el tiempo. El salón tiene dos niveles, comunicados por dos ascensores. La parte superior no ofrece nada de interés, pero la curiosidad enfermiza podría llevar a Copper a un buen lío entre llamas, si traspasa la puerta adecuada. La única forma de salir de aquí es por una ventana con caída al jardín.

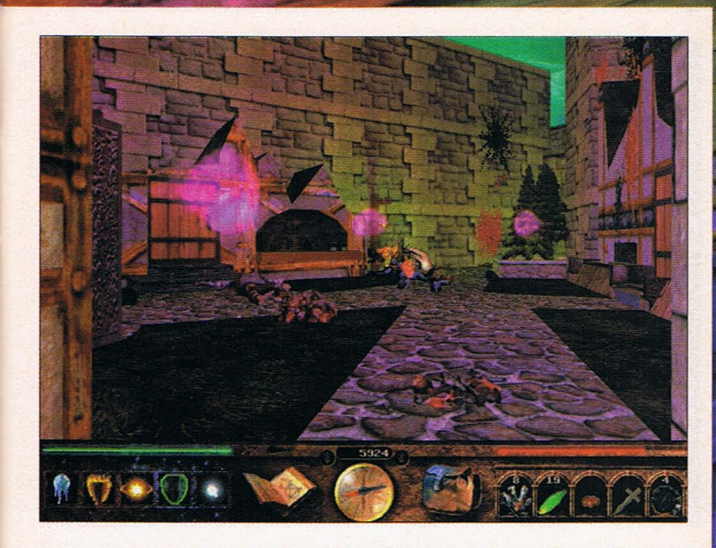
Uno de los más llamativos ornamentos del salón lo constituye un enorme reloj de pared. El reloj está parado, y a Copper le fue dada una llave de reloj antes de entrar a esta dimensión: la relación entre ambos enseres es obvia y no merece la pena detenerse sobre ella, salvo para decir que de resultas aparece un pianista justo en la parte trasera del reloj,



donde antes había un piano deshabitado. El siguiente paso es convencer al espectro de que ejerza como en su otra vida. Y para ello se necesitan dos cosas: una partitura que pueda guiar los habilidosos dedos, y una buena botella de vino, que haga lo propio con el espíritu. Cumplidos ambos requisitos será la música del instrumento la que guíe los pasos de las parejas bailarinas, hasta ese momento congeladas. Y tales pasos conducirán a una puerta oculta al norte del salón, que se abrirá permitiendo a Copper el paso hacia secretas estancias de la casa encantada.

Tras un breve ascenso, una especie de guardarropa se ofrecerá a la vista; más bien, las prendas en él almacenadas. Y entre ellas se confunde el señor de esta dimensión, una Black Scythe, la misma visión de la muerte, que aparte de guadaña, guarda el correspondiente trozo de espejo. Para derrotarle es necesario primero activar el reloj que se encuentra al fondo del armario, para lo que no es difícil imaginar cuál es el útil preciso. Acabado el combate, y recogido el deseado fragmento por medio del Sigil, de nuevo habrá que someterse





al caprichoso teletransporte al Draracle. Aquí no resultará sorprendente el ya habitual comentario optimista del huésped, Jakel. Lo que sí lo será es que, de nuevo, la salida de la cueva esté entorpecida por una hueste de vigilantes esqueletales. Continuamente se abren nuevas salas en un lugar que creíamos muerto: indudablemente, Jakel es un poco incompetente.

INVASIÓN DEL MUNDO RULOID

En el área central del bosque había una especie de cantera. Pues bien, es de aquí desde donde se extiende la invasión de una dimensión con cuyos habitantes ya se topó Luther en su búsqueda de Belial: los extraños Ruloids. Si la fortaleza Ruloid le pudo parecer al héroe un verdadero infierno, ¿qué hubiera pensado de un planeta entero de estos seres? Hacia allá le toca ir a Copper. Como es de esperar, se trata de un mundo un tanto bizarro, surcado por arroyos de un líquido verde del que conviene escapar. Y vigilado por postes centinelas cuya más poderosa arma es la creación de columnas rosas contra las que, de chocarse, se pierde cuantiosa energía.

Rápidamente se puede abandonar este terreno, para entrar en la fortaleza de los Ruloids, en que se sufrirá el ataque tanto de Drones como de guerreros, en número aparentemente infinito. Bueno, y no aparentemente, ya que hay numerosas cámaras de regeneración de estos seres. Por tanto, un primer objetivo puede ser destruir estas cámaras, fácilmente reconocibles por su forma y por estar vigiladas por dos postes centinelas de los antes citados.

El castillo Ruloid presenta largos pasillos que comunican diversas estancias, prisiones incluidas. Asimismo, en la parte norte y en la sur se encuentran dos habitaciones con un transportador, para acceder al cual se precisa identificación como Ruloid. Dicha identificación se puede disimular mediante una llave que eventualmente dejará un Ruloid de los que pasen a mejor vida.



El transportador conduce al salón del trono, donde un extraño monstruo formado por un gran colectivo de Ruloids aguarda impertérrito. ¿Se adivina quien posee el trozo de Espejo en esta dimensión? El combate es cruento y posiblemente, en su transcurso, Copper caiga en el hueco que hay bajo el monarca. La **mala noticia** es que no se puede salir del mismo; la buena es que da igual, puesto que, al **derrotar al colectivo**, dejará caer el inevitable fragmento. Y ya sabemos lo que pasa al cogerlo con el **Sigil**.

Jakel espera con su optimismo habitual, y el Draracle **ha vuelto** a mutar para ofrecer otra ración de impedimentos a la salida de Copper. Pero peor **aún está la situación** en el bosque, donde la invasión de las otras dimensiones continúa **imparable. Áreas** más y más extensas toman formas procedentes de otras realidades. Y no sólo es esto lo **que invade** Gladstone: también se presentan por aquí seres procedentes de las otras dimensiones, a las que la ciudad no ha podido resistir, como una breve visita al interior de sus muros **podrá** probar. La principal consecuencia es la destrucción de los gremios, con lo que desde este momento

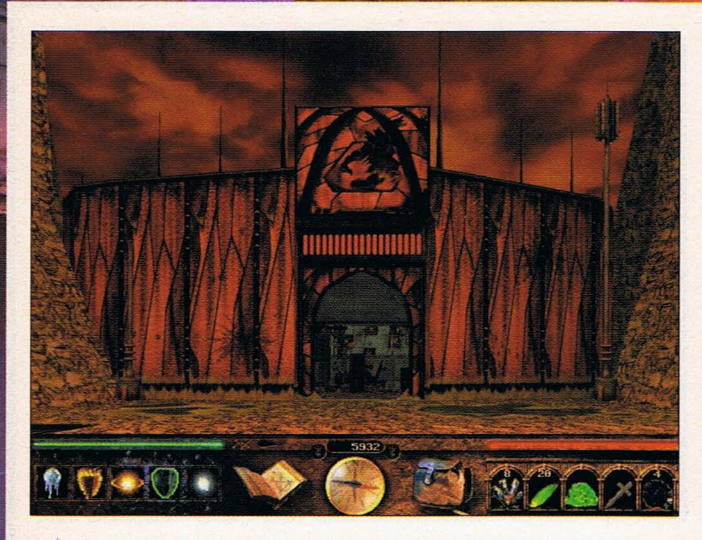


Copper ya no se podrá beneficiar de su ayuda. Ante tan desesperado panorama, poco hay que hacer. El hallazgo del último fragmento del espejo se hace más acuciante, y a eso se han dedicar los esfuerzos. Un nuevo portal se ha formado en el bosque, en las cercanías del lago que hay en su parte nordeste. Allí aguarda la salvación de Copper y Gladstone.

VISITA AL FUTURO

El nuevo escenario resulta ser un mundo desolado tras una guerra atómica. Sus escasos habitantes son humanos mutantes y otras desgraciadas bestias, que tratan de arrancar las carnes lustrosas a Copper. Entre el aire libre y unos claustrofóbicos pasadizos, se podrá llegar a un saliente en la zona sudeste, desde el que se puede saltar a otro sólo por este medio alcanzable.

El nuevo pasadizo tiene restos de máquinas, y termina en una larga escalera, que a su vez deja en un prolongado sendero. Al final de éste, espera el último hombre vivo, con el que

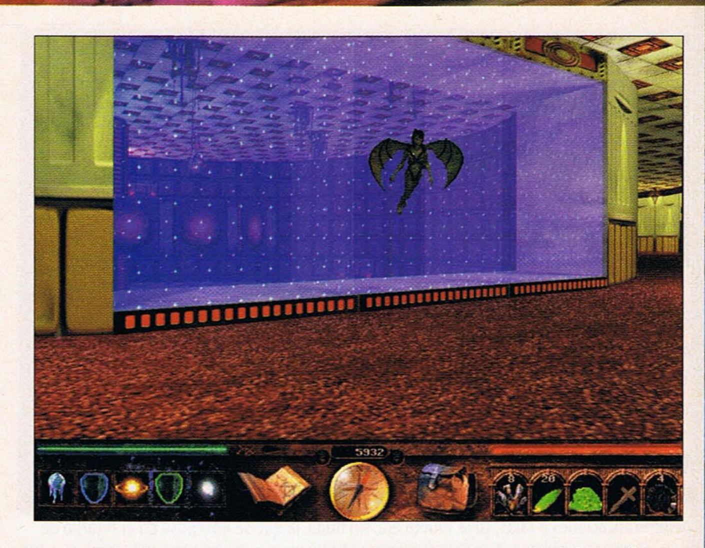


se puede compartir una breve charla. Hecho lo cual, se abrirá el acceso a una base secreta mediante la pulsación sucesiva de varios botones.

El interior de la base está protegido por numerosos cañones automáticos, que atacan a todo ser humano y, en particular, a Copper que es el único en las proximidades. Para ir explorando la base, habrá en muchas ocasiones que internarse en su sistema de ventilación. Y para acceder a sus rejillas, hay que acumular enseres debajo de las mismas, sobre los que encaramarse para llegar. Eventualmente, se llega a una sala con 8 celdas, en una de las cuales se encuentra un ojo electrónico.

Cerca de allí, se puede hallar la armería de la base, ahora bastante desprovista. En la pared se puede ver un portafusiles... sin armas. Al pulsar un botón cercano, se comprueba, con desesperación, que todos sus huecos están vacíos. ¿O no?

Con una buena arma, uno está más tranquilo. Momento adecuado para, usando el ojo electrónico antes referido, se pueda pasar a las estancias de máxima seguridad de la base. En



la primera de ellas, un agujero parece el camino a seguir, pero la entrada está impedida por una barrera, controlada por los ordenadores de la sala. Pues nada, hay que acabar con los controladores.

El camino lleva directamente a la residencia del mago malvado que parece controlar la base y que no es otro que, fácil de imaginar, el ordenador central de la base, que tiene delirios de grandeza. Al aproximarse a él, armará todas sus defensas, que derramarán toda la artillería disponible sobre Copper. Tras una lucha desesperada, pero victoriosa, le ha de llegar el turno al Mago Cibernético. Para ello es imprescindible el fusil, ya que la aproximación al ente haría caer a Copper en el estanque sobre el que se ubica, del que no hay salida.

Y, por fin, el último fragmento, cuya recogida llevará a Copper inmediatamente de vuelta al Draracle y al Gladstone que siempre conoció... Al final del túnel dimensional, una sorpresa espera, lo que obligará a Copper a salir de esta dimensión por el procedimiento más inesperado e incómodo de dirigirse hacia el portal por el que entró.





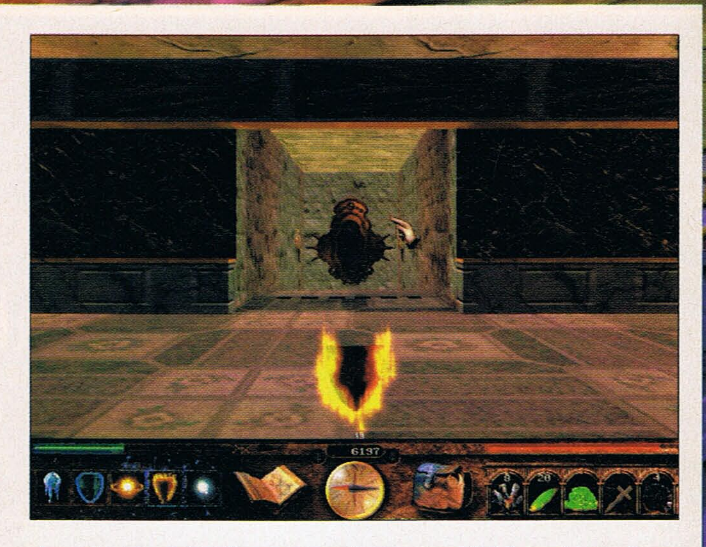
Para más diversión, resulta que el ordenador, tras ser destruido, ha activado una cuenta atrás para la explosión de la base en cuyo corazón Copper se encuentra. Así que a correr: 15 minutos para salir, y sálvese quien pueda. Como no hay mujeres ni niños, Copper puede ser el primero.

TRAICIÓN DESCUBIERTA

El retorno a Gladstone ha de ser inmediatamente seguido por una visita al Draracle, para pedir explicaciones a Jakel, cuya silueta era, sin duda, la que se interpuso en el retorno de Copper al coger el último fragmento del Espejo. Por otro lado, aun contando con las cinco partes del espejo, se necesita el Sello para cerrar el acceso interdimensional de una vez para siempre.

Al llegar al Draracle, cuya entrada, una vez más, será obstaculizada por nuevos enemigos, y pedir a Jakel el citado Sello, se descubrirán las razones del continuo desaliento que Jakel trataba de infundir a Copper en su aventura. Efectivamente, el cierre dimensional dejaría a Jakel sin trabajo y sin poder; de ahí que se oponga con todas sus fuerzas al asunto... y que se haya hecho con el necesario Sello. Las bravatas de Copper tienen como resultado el traslado a una nueva zona del Draracle. Comienza el combate final.

Lo primero es salir de la piscina en que Copper aparece, lo que es fácil, si se sube por la cuerda adecuada. Ya en la primera sala, de un conjunto de 4 comunicadas por ascensores, hay que acabar con la aparición de Jakel para que se vayan abriendo accesos a los otros pisos. Por otro lado, de los portales surgen Rift Hounds, como el que arrancó a Copper el



alma, en tanto no se desactiven, para lo que hay que usar el Sigil. Tras acabar con diversos espectros de Jakel, los cuatro pisos estarán intercomunicados y expeditos. Desde el superior se accede a un puente levadizo, que primero se ha de hacer descender. Esta acción se ha de realizar desde la sala inferior, a la que se accede desde el piso más bajo. Allí hay una rueda de cadenas, que se ha de dar vueltas.

Pues bien, el puente levadizo, una vez bajado, conduce al Sancta Sanctorum del traidor tipejo, en que se habrá de luchar con él y sus secuaces esqueletos. La recompensa, el Sello del Espejo, y con él, el final de los cruces dimensionales y el retorno del alma de Copper LeGré.

Por desgracia, ya os anticipo, la destrucción de Jakel y el sello definitivo al Espejo, pondrán fin a las funciones del Draracle que, ahora sí, verá cómo sus estancias sufren un derrumbamiento inesperado para Copper. La huida hacia el aire libre no será lo suficientemente rápida, y nuestro héroe, con su alma recién recuperada, no tendrá un final feliz... ¿o sí?

Unreal Mission Pack: Regreso a Na Pali

La búsqueda del Prometeo nos va a llevar por gran variedad de niveles, cuya calidad no desmerece en ningún aspecto a la de los niveles originales. Por si esto fuera poco, seis nuevos niveles multijugador, armas y enemigos nuevos garantizan diversión a todos los amantes de «Unreal».



La búsqueda del Prometeo



EXTREMO DE NA PALI (LAS CATARATAS DE LA SOMBRA)

Éste es el lugar donde comienza la búsqueda del UMS Prometeo, la nave siniestrada de la que debemos recuperar un núcleo de gran importancia. El principio no está muy poblado de enemigos y el camino a seguir no ofrece lugar a dudas.

Es en el segundo espacio abierto donde hay que prestar especial atención al cielo, ya que sus habitantes pueden atacarnos sin que nos dé tiempo a saber de dónde provienen los daños. Igual de atentos habrá que estar mientras acabamos con las criaturas que cuelgan de los techos de las casas, ya que del túnel cercano puede salir un enemigo que nos pille completamente desprevenidos. Tras esto, cogemos dicho túnel, bajamos un ascensor y permanecemos atentos al pasillo de la derecha; si guardamos las distancias y con un correcto uso del movimiento lateral no deberíamos sufrir ningún daño. El siguiente imprevisto, bastantes minutos después, surge tras pasar por un puente con una catarata en su lado izquierdo; al final de éste hay un acceso en el que nos esperan un enemigo y, tras la





puerta o el cristal, una babosa en el techo. Allí se encuentra el ASMD. Volvemos al segundo lugar abierto (hablamos antes de él) y seguimos hasta el final donde en una zona circular nos esperan varios pequeños dinosaurios o "predators". Sabréis que estos molestos enemigos están cerca cuando se pueda ver un cable pelado sin control colgado de la pared. Aquí mismo, en el piso superior, tenemos municiones y un arma nueva encima de una gran caja.

ENCRUCIJADA DE NIEVE

Tras la primera puerta, detrás de una de las cajas, nos espera el primer obstáculo del nivel. No debe sorprendernos, ni tampoco uno de los pájaros que por allí sobrevuelan, pero si nuestra energía se viera afectada, tenemos plantas curativas a nuestra disposición a los lados de la puerta de comienzo. Poco después veremos un lago en el que no es obligatorio bañarse, pero si lo hacemos el cañón antiaéreo y una armadura de asalto esperan nuestra presencia. Al final, ya sea a través del lago o no, llegamos a la misma estancia. De nuevo formada mayoritariamente por agua, pero esta vez el objetivo es pasar sobre ella gracias a unos finos maderos que hacen las veces de puente.

Tan sólo queda cruzar un puente con varios enemigos en él y tirarnos de cabeza al segundo de los pozos que veremos a continuación. Los Skaarj, viejos conocidos de la primera parte, vuelven a hacer aparición tras su presunta erradicación definitiva.

CONSEJO: Cerca del pozo final hay varios pequeños "Predators" (reptiles). Ni siquiera es necesario acabar con todos ellos, acaba con aquellos que se interpongan entre tú y el pozo y deja al resto tranquilos.





EL POZO ELDORA

Una babosa en el techo, a la derecha del comienzo, nos produce el primer contratiempo, pero a modo de compensación es posible encontrar una planta medicinal justo debajo de ésta. Si seguimos adelante, el camino no da pie a error; un par de enemigos nos esperan y al final un elevador que nos lleva a una zona superior. Una vez allí veremos cuatro esquinas: una con una puerta y el resto con un extraño mecanismo en su interior. Habrá que activar los tres para que se inunde todo lo antes visitado, nos visiten varios insectos gigantes y, por último, se abra la puerta en cuestión.

Poco después, veremos un pozo que da acceso a la zona inicial que posteriormente fue inundada. Si nos introducimos por él, podremos acabar saliendo por otro pozo que está rodeado por agua y una barquita que nos lleva sin remedio a la siguiente fase...

CONSEJO: El equipo de submarinismo será nuestro bien más preciado durante gran parte de la fase.

PUEBLO DE GATHRIEL

La barca lleva directamente a un muelle desde el que se pueden apreciar unas casas en lo alto de un camino. Es una zona de gran tranquilidad que tan solo puede ser rota por el ataque de algún pájaro que sobrevuele la zona. El pueblo, al menos en su recorrido inicial, es pacífico y lo único destacable es una planta medicinal –situada en la parte trasera del vallado donde guardan los animales– y el sótano de una de las casas. Dicho sótano nos lleva a una zona totalmente distinta, las catacumbas, donde conoceremos a uno de los



nuevos enemigos de esta ampliación: la araña. Decenas de ellas nos esperan en estos tétricos lugares hasta que lleguemos a un templo –con sorpresa en su interior– que da acceso a una nueva zona del poblado. En estas calles sí que hay que tener cuidado, ya que los Skaarjs persiguen a los pacíficos nativos y nuestro deber es ayudarlos.

En una de las casas, gracias a una palanca, conseguimos abrir una puerta muy cercana por la que no dudamos en acceder. Varios Skaarjs nos esperan, tras lo cual debemos llegar a las bibliotecas y buscar una puerta donde tres soldados jugaban plácidamente a los dados. Éste es uno de los momentos más complejos, ya que los tres nos atacan de forma simultánea, por lo que habrá que procurar que el enfrentamiento sea de uno en uno. Muy cerca de allí hay una palanca que permite el acceso a zonas ya conocidas y a un puentecillo roto que unía dos edificios. Aunque roto, puede ser escalado por sus dos vertientes dando acceso a una palanca por un lado, y al final de fase –una bandera roja– por otro. Los primeros restos del Prometeo indican gran cercanía al lugar del accidente.



APROXIMÁNDOSE AL UMS PROMETEO

Tras salir de la cueva y acabar con los incómodos Predators que allí nos esperan, llegamos a un pueblo de nativos desde el que se pueden observar, a lo lejos, los primeros restos de la nave. Pero el camino no permite ir directamente hacia allí por lo que nos dirigimos a una cueva muy cercana al pueblo. Dentro de la cueva hay un puente que debe ser saltado, y tras éste, una ración doble de arañas. La mina abandonada del fondo no tiene salida, por lo que no queda más remedio que usar el elevador situado muy cerca de la entrada a la mina.

CONSEJO: La caja pequeña situada al lado del ascensor nos puede servir para coger el cinturón de blindaje que se encuentra en otra caja cercana.

UMS PROMETEO

Dejándonos caer por el pequeño barranco observamos muy de cerca la nave siniestrada, pero la mirada también debe dirigirse hacia arriba para evitar el ataque de un enemigo





volador que acecha por la zona. Para acceder al interior del Prometeo hay que buscar un rampa en la zona inferior que se encuentra firmemente vigilada. La impresión inicial es que la nave no tiene nada extraño, aparte de grandes daños materiales personales, pero nos llama la atención un pasillo semitransparente que da acceso a una parte de la nave totalmente distinta. Esta nueva zona es mucho más enrevesada y sus pasillos nos pueden llevar a confusión en más de una ocasión. El objetivo es encontrar una estancia con lava, y desde su piso superior dar un salto preciso hacia el hueco existente entre los dos tubos. Desde dentro de estos conductos podemos llegar hasta el techo de la nave, donde podemos saltar al segundo pasillo semitransparente, un poco más alto que el usado anteriormente. Como es lógico, el pasillo nos permite ir en dos sentidos, y escogeremos aquel que nos lleve a la zona de camarotes. En uno de ellos, el colectivo, se puede apreciar un agujero en el suelo que nos llevará a otra zona de camarotes parcialmente inundados.

APROXIMÁNDOSE AL UMS PROMETEO (y II)

Los encharcados camarotes están repletos de víctimas del accidente, pero en ellos no encontramos nada que nos interese para la misión. Buscando una salida, llegamos a una puerta que tiene un conducto horizontal –sin agua– y otro vertical; cogemos el primero y acabaremos llegando a un par de puertas marcadas con las letras "3A". La primera está atascada, pero la segunda nos lleva a una estructura semidestruida que puede ser aprovechada para alcanzar el piso superior y entrar rompiendo cualquiera de los cristales. Tras coger el "Weapon´s log" y acceder a la puerta contigua, descubriremos muchas cosas sobre





nuestra situación real. Repuestos del "shock", seguimos por este camino, hasta llegar al "Observation lounge", y de ahí al puente de mando –"Navigation"–. Aquí nos enfrentaremos a decenas de marines que nos atacan desde la cubierta exterior, por lo que deberemos usar nuestra mejor arma y habilidades para salir de una situación tan complicada. Tras esto hay que salir fuera del control de mando por cualquier ventana y buscar una cueva que inicialmente estaba bloqueada –el teletransporte de un marine produce su desbloqueo–.

CONSEJO: Si la cueva a la que queremos acceder tiene su entrada bloqueada con piedras, hay que esperar a que aparezcan más marines o buscar alguno despistado por la zona.

EL VALLE DE LAS TORRES

Un inmenso lago y un pacífico habitante de la zona son nuestros primeros tropiezos. En el medio de dicho lago hay una torre, que nos espera para reponer munición y fuerzas ante lo que nos espera ahora. Se trata de un nuevo tipo de enemigo que se defiende arrojando piedras y aguanta decenas de impactos antes de caer abatido. Tras esto, otro lago muy similar al anterior, aunque con una torre menos tranquila, y otro "Titan", que es el nombre con el que lo identificaremos a partir de ahora. La entrada a la fortaleza está ahí mismo.

PASO DE NAGOMI

A escasos metros del comienzo nos encontramos con un barranco imposible de sortear, así que no queda más remedio que aprovechar el agua del fondo para realizar un espectacular



salto al vacío. A continuación, elige cualquiera de los dos caminos –se unen arriba– hasta llegar a la entrada a una cueva con una cara grabada en su parte superior. Pero no hay que entrar, sino dejarse caer por el tablón al que apunta la cara y entrar por la puerta de la fortaleza que allí se encuentra. Tan simple como esto.

TEMPLO DE VELORA

El camino se divide en dos escaleras que llevan a la misma sala, repletas de arañas. La curvatura de las escaleras nos puede servir para que el arma número seis, cuyos proyectiles rebotan en las paredes, sea la indicada en este caso. La palanca que encontraremos abre una gran compuerta y nos introduciremos en el "ascensor" que nos llevará a los subterráneos de la cueva. En las siguientes tres salas, los enemigos suponen la principal dificultad.

CONSEJO: Estas tres salas están unidas, además, por pasadizos bajo el agua. Las plantas medicinales abundan por esta zona.



La última de las tres consiste en un salto imposible, con efectos mortales si se falla en el intento, así que volvemos a la anterior y seguimos el camino situado a la derecha según volvemos. En su subida hay una supersalud semiescondida y, arriba, una palanca que abre el puente, una armadura y un cañón antiaéreo. Ahora ya podemos atravesar sin problemas el salto y avanzar hasta la siguiente sala a aquella en la que una columna derriba la pared. En ella debemos pararnos y mirar las paredes, ya que una trampa de pinchos espera ser activada. Lo primero será ir a ambos lados, donde se encuentran las cataratas, y accionar dos mecanismos y luego amagar para que los pinchos salgan y nos dejen el tiempo justo para pasar. Conseguiremos el "Razor Jack" y subiremos por un ascensor a la izquierda.

NAGOMI PASSAGE

Volvemos a terreno conocido, pues salimos del subterráneo por la puerta que estaba cerrada dos fases atrás. El objetivo, a diferencia de la otra vez, no es bajar hacia las fortalezas, ya





que ahora están cerradas. Hay que subir lo más alto posible en busca de un puente mecánico que lleva directamente a la fundición.

PLANTA DE FUNDICIÓN DE TARYDIUM

En la primera sala podemos encontrar la mini-arma, pero no hay nada más que hacer, por lo que nos vamos a las dos salas del fondo –primero a la izquierda y luego a la derecha– y pulsamos sus respectivos mecanismos para activar un ascensor en el centro de la misma. Antes de subir hay que estar atento porque dos Skaarjs nos esperan en la planta superior. Tras esto pasamos por una cinta transportadora repleta de trampas –los lados son muy útiles para mantenernos parados– hasta llegar a una sala en la que nos dejamos caer por su agujero central.

Cuando lleguemos a una gran sala con un puente roto, hay que mirar hacia abajo y buscar una esquina con gran colorido, activar la palanca que allí se encuentra y entrar por la grieta que se genera por el movimiento sísmico.

CONSEJO: Toda la zona está infectada de pesadas arañas por lo que es recomendable el uso de un arma con gran onda expansiva. Por ejemplo: fuego secundario del arma número seis.

Al final deberíamos acabar en una habitación con lava y una pequeña madera que da acceso a un tubo metálico. Una vez que entremos al tubo, lo mejor es andar sin pausa, ya que éste se desprenderá a nuestro paso provocando un gran estruendo. Llegaremos a una puerta con letras rojas grabadas en su marco, la abriremos con gran cuidado –un





enemigo espera al otro lado– y subiremos todos los ascensores que encontremos en nuestro camino. Cuando encontremos el acceso a los conductos de agua, el final de fase no estará muy lejos.

LIMITES DE LA FUNDICIÓN

Tras la primera rampa que se activa está el primer problema, por lo que conviene estar preparados antes de activar el mecanismo. Enseguida nos veremos rodeados de residuos tóxicos, por lo que se hace imprescindible conseguir un buen traje protector y para ello avanzamos hasta que un botón rojo nos acerque un gran elevador hacia el piso superior. Una vez arriba, activamos las dos bombas de presión y volvemos atrás en busca de los trajes que se encontraban antes tras un cristal.

Una vez conseguida la protección necesaria, ya podemos sumergirnos sin peligro y llegar a una nueva zona del mapa. Buscaremos una grúa con un gancho y bajaremos, desde esa misma sala al piso inferior para activarla. Poco después veremos un contenedor de residuo tóxicos que, tras ser abierto, nos permite colarnos por sus tuberías hasta llegar a una terraza donde se puede apreciar una nave dispuesta para despegar. Cerca de esta nave hay que subirse a una plataforma que baja por una rampa, activar un mecanismo que sube un ascensor, otro que gira una grúa, subirse a la grúa, esperar a que se mueva y activar una última palanca que abre una puerta.

Tras unos ascensores de bajada, notamos una sensación de frío que nos indica la cercanía de la salida.

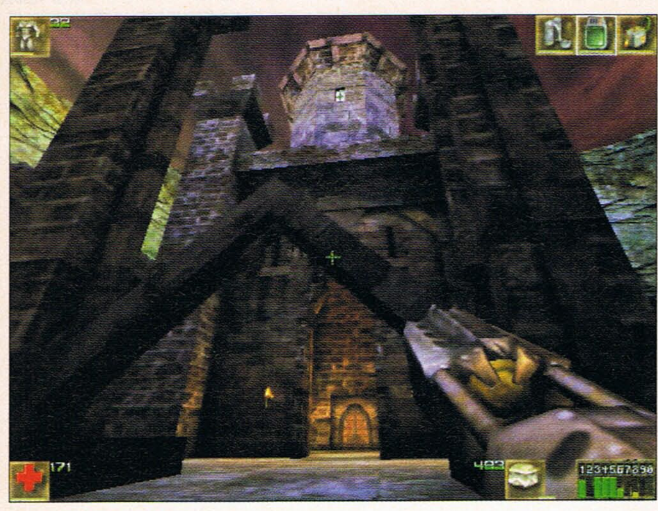


WATCHER OF THE SKIES

A esquiar se ha dicho, y es que las condiciones de este nivel hacen que nuestro protagonista se deslice sin ningún control sobre la superficie helada. Un "Titan" de los que lanzan piedras es, a grandes rasgos, el único problema que encontraremos.

EL PICO DE GALA

El esquí sigue de moda, y vamos a necesitar un completo dominio de nuestros movimientos, ya que para llegar hasta la fortaleza que se puede apreciar en la lejanía vamos a pasar por un camino muy estrecho y resbaladizo. En el interior de la fortaleza todos los caminos llevan a un teletransportador, pero éste debe ser activado desde el piso inferior. El objeto de nuestra búsqueda debe ser el exterior; cerca de la bandera roja, al borde del precipicio, hay una rampa de nieve que da acceso a una zona subterránea donde se encuentra el mecanismo de activación del transportador. Sólo nos queda acabar con dos arañas reina.



ESCAPE DE NA PALI

Nadie sabía donde nos llevaría el dichoso teletransporte, pero parece que ha habido suerte y hemos aparecido en el castillo donde se encuentra la lanzadera. Su tamaño es mucho mayor de lo que pueda parecer en un primer momento, y éste será uno de los mayores problemas: la orientación. En cuanto a los objetivos, son sencillos: tan sólo hay que activar la palanca principal y acceder a la lanzadera –muy cercana en línea recta desde el punto de comienzo de esta fase–. Entre medias nos espera el señor de la guerra, todo un enemigo de final de fase que nos pondrá en verdaderos apuros.

LANZADERA Vs UMS

Después de saber que el UMS pretendía liquidarnos al volver, sólo nos queda una opción: enfrentarnos cara a cara contra todos ellos. Aunque se trate de una lucha con gran desigualdad entre bandos, la velocidad de nuestra nave puede dar más de una sorpresa...





NIVELES MULTIJUGADOR

DM ATHENA

Con una decoración que recuerda la de un lujoso palacio abandonado, nos encontramos ante un mapa que se ajusta en gran medida a los cánones tradicionales en este tipo de mapas. De tamaño bastante pequeño, se hace aconsejable para partidas entre un número reducido de jugadores, aunque puede resultar muy divertido entre un número elevado, pero sólo para un rato.

La mayoría de las armas pueden ser encontradas con relativa facilidad, lo que unido a la estrechez de alguno de sus pasillos, hacen que las armas potentes, como el lanzagranadas o lanzacohetes, sean incontestables en determinadas zonas.

Para poder defenderse con soltura en este mapa es importante conocer los siguientes aspectos:

- La mayoría de las armas son de fácil acceso, pero cada jugador debe tener su arma favorita y conocer su ubicación exacta dentro del mapa.
- Dominar la situación de los teletransportadores es de gran ayuda cuando huimos del ataque enemigo.
- En el lago, una de las esquinas tiene un pasadizo que lleva a una zona secreta en la que tenemos una ventana, la invisibilidad y un transportador que lleva al centro del lago.




- La supersalud no esta escondida y puede suponer una ventaja infranqueable en la lucha cuerpo a cuerpo.
- En la habitación de lava, cerca del primer teletransporte, hay plantas curativas, pero hay que practicar para no morir dos de cada tres intentos.

DM DAYBREAK

Mucho más enrevesado y claustrofóbico que el anterior, consta de dos zonas claramente diferenciadas: aquella que transcurre a nivel del suelo, por las galerías subterráneas, y la superior, con estrechos pasillos y vigas desde las que podemos caer con facilidad a la primera zona.

El mayor de los problemas es saber cómo llegar a la supersalud que se ve en la zona más alta y, aparentemente, inaccesible. La solución está justo enfrente,







con forma de zapatos. Al ser usados, nos dan la capacidad de salto necesaria para llegar sobrados.

DM STOMP

Con un estilo muy similar a los mapas de «Quake» de toda la vida, nos encontramos ante uno de los más rápidos y locos niveles multijugador de este pack de misiones. Estancias abiertas y unidas entre sí son la tónica general. Nadie puede ocultarse y los continuos enfrentamientos convierten el escenario en un amasijo de víctimas y armas en pocos minutos. No hay tiempo para relajarse ni un minuto, y la única táctica que puede dar resultado es mantenerse cerca de donde aparece la supersalud para aprovechar sus beneficencias el mayor número de veces posible.

DM SUNSPEAK

Su decoración, repleta de agua clara y construcciones de piedra gris, recuerda en parte a las construcciones Mayas. Volvemos de nuevo a las estrecheces, pero con una diferencia básica con respecto a los anteriores ejemplos: ahora no hay paredes delimitando los caminos, sino agua. Cuando tengamos la necesidad de esquivar un proyectil, es más que probable que acabemos en el agua con el consiguiente problema de orientación. La supersalud se encuentra bajo el agua, en una zona que se aprecia a primera vista.

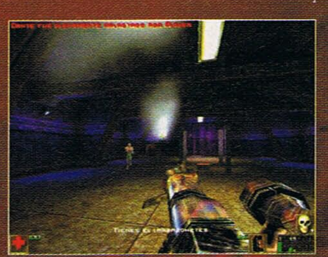




DM HAZARD

De filosofía totalmente distinta a los anteriores, se caracteriza por las salas amplias y escasos pasillos. Esto beneficia, sin duda, a aquellos jugadores técnicos y de grandes reflejos que dominen a la perfección la técnica del "esquive". Por si fuera poco, en muchas de las salas se pueden encontrar urnas transparentes en su centro que aguantan todo tipo de impactos, lo que las convierte en lugares idóneos para resguardarse del fuego enemigo. Este detalle, aunque de simple concepción, da una dimensión distinta a los combates cara a cara ya que, sin perder de vista en ningún momento a nuestro adversario, sólo podemos alcanzarle con rápidos movimientos. En estos casos se pueden usar armas que reboten en las paredes, como el "Razor Jack", pero hay que tener una gran puntería para esto. Su tamaño permite más jugadores que los mapas anteriores.









DM TERRA

El único de los mapas multijugador que realmente se ajusta al tipo de mapa que encontramos en el modo aventura. Se desarrolla entre cañones de roca con escasa vegetación, lagos y pequeños caminos que transcurren cerca de la pared del cañón. Aunque hay un par de zonas cerradas, la gran mayoría del tiempo se pasa en el exterior y los disparos lejanos son algo habitual, por lo que es conveniente estar en movimiento continuo, con especial cuidado en los caminos para no caernos provocando una muerte segura.

La supersalud y la invulnerabilidad se pueden encontrar subiendo por un ascensor que se encuentra en una de las salas con 3 puertas –la de abajo–, y es muy habitual que esta zona sea la más concurrida de todas. En la sala de arriba podemos encontrar un par de plantas que nos reponen en gran medida de los daños.





Myth II: Soulblighter

Son nada más y nada menos que 24 misiones repletas de muerte y destrucción las que tendremos que atravesar hasta llegar al final secreto que esconde «Myth II». Una recompensa incierta para un esfuerzo descomunal luchando contra grandes hordas de monstruos de pesadilla y abominaciones animadas mágicamente. El camino para liberal al mundo del mal es largo y empedrado, si no fuera porque otros viajeros lo hemos recorrido antes... A continuación viene nuestro relato.

Diario de una masacre



NIVEL 1: Willow Creek

En esta primera misión las hordas del mal atacan el pueblo de Willow Creek, sembrando el terror. Nuestros enemigos serán Ghasts, seres no muertos muy débiles en esencia, pero que constituyen una formidable fuerza de combate en grupo. Para hacerles frente contamos con Guerreros, Arqueros y un Enano. La mejor forma de hacer frente a los Ghasts es mediante ataques a distancia de los Arqueros en formación de línea y del Enano con sus granadas. Cuando lleguemos al pueblo, nos moveremos lentamente, pues de lo contrario aparecerán más enemigos de los que podemos hacer frente, y en lugar de atacarles, dejaremos que los Ghasts se acerquen hasta una distancia prudencial de nuestras unidades.

NIVEL 2: Salvation

Continúan los Ghasts campando a sus anchas; tanto que hasta secuestran a la gente y se la llevan a un cementerio en el que viven, siguiendo la carretera más próxima a nuestra posición de



partida. Avanzaremos por esa carretera hasta que lleguemos a un punto donde hay un arco con dos Saqueadores vigilándolo, que atacaremos por sorpresa con nuestros Enanos antes de que puedan reaccionar. Seguiremos avanzando hasta que lleguemos a donde están los prisioneros, vigilados por un Saqueador, que esperaremos que se aleje para romper los barrotes de la jaula y que los aldeanos puedan escapar. Cuando esto suceda, saldremos de allí como alma que lleva el diablo, pues nos perseguirán numerosos enemigos. Atacaremos desde lejos al grupo perseguidor, sin hacerles frente hasta que no encontremos a las fuerzas que se tienen que reunir con nosotros. En ese momento aprovecharemos para dar muerte a todos los atacantes.

NIVEL 3: Down a Broken Path

Esta es una misión de escolta; deberemos proteger a Rurik hasta llegar al pueblo de Tallow, y aunque no podemos controlar a Rurik, debemos evitar que muera, interponiéndonos en todo momento entre él y el enemigo. Nada más empezar tendremos ocasión de poner esto





en práctica, pues en la primera intersección se nos echarán encima una horda de Ghols que repeleremos como podamos, utilizando nuestras unidades pesadas. Superada la primera prueba, seguiremos nuestro camino hacia Tallow, sabiendo que los Ghols sólo eran un aperitivo ante lo que se avecina. Los Thrall nos hostigarán en las cercanías del río que tenemos que cruzar; como siempre, no avanzaremos demasiado para que no salgan muchos enemigos a la vez. Si conseguimos llegar a las puertas de Tallow, habrá llegado lo más difícil, pues aparecerá una fuerza combinada de Ghols, Thrall y Desalmados por todas direcciones. Aquí es donde más tenemos que proteger a Rurik, sin parar de avanzar mientras golpeamos con los Guerreros y los Enanos a los enemigos terrestres, y utilizamos flechas de fuego contra los Desalmados, un peligroso enemigo volador.

NIVEL 4: Into the Breach

La estrategia a utilizar en esta misión varía ligeramente, pues se trata de un asalto a una fortaleza, previa conquista del pueblo que le sirve de antesala. Nada más penetrar entre las casas, recibiremos el asalto de Ghols y Thrall, que trataremos de la forma acostumbrada; para enfrentarnos después contra arqueros Dark, que combatiremos con nuestros Arqueros, y más Thrall, que reservaremos para los Enanos. Al llegar a la puerta de la fortaleza, descubriremos con desasosiego que el puente levadizo está levantado. No hay problema para continuar, pues contamos con la ayuda del Enano Jari –invisible al enemigo–, que se deslizará por la puerta trasera de la fortaleza y penetrará en la misma, para destruir el mecanismo –en un saliente de los muros– que abre la puerta con una



granada, en una acción totalmente suicida. Al bajarse la puerta recibiremos una oleada de Saqueadores, que destruiremos, y penetraremos en el castillo bien pegados a los muros para no recibir demasiadas flechas, y sin molestarnos por matar Arqueros Dark, sino avanzando bien rápido. El final del nivel se encuentra tras una puerta que deja en libertad unos Caballeros Stygian, que abatiremos con los Enanos para dar por concluido el nivel al atravesarla.

NIVEL 5: The Baron

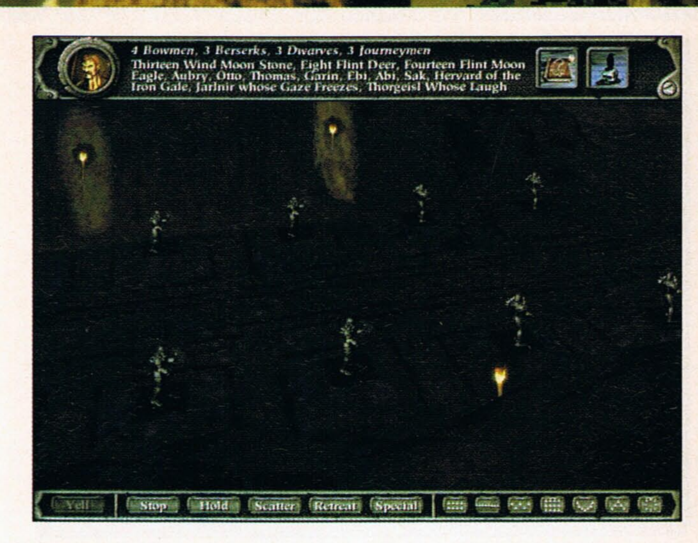
En esta difícil misión deberemos dar muerte al escurridizo Barón, que no para de moverse por el castillo, por lo que la primera precaución será vigilar la entrada principal con algunas unidades. Si tenemos suerte, encontraremos al Barón rápido, sino tendremos que buscarlo por todo el castillo, dejando retenes en las puertas que encontremos, una en el ala este y otra en el oeste. Por el camino, nos encontraremos con bastantes patrullas de Saqueadores,



que iremos eliminando paciente y ordenadamente hasta que encontremos al Barón. La táctica para destruirlo es acorralarlo en una habitación cerrada, donde no pueda escapar y llevarnos hacia más enemigos. Una vez más, combatiremos los Caballeros Stygian que le protegen con nuestros Enanos, pero no con todos, reservando una parte de nuestra fuerza para el enfrentamiento final con el Barón y otros posibles monstruos que aparezcan.

NIVEL 6: Gonen's Bridge

Igual que antes nos tocaba atacar, en esta misión nos toca huir defendiéndonos y, lo que es más importante, protegiendo al capitán Garrick, vital para terminar la misión. Desde el punto de comienzo bajaremos hacia la carretera que se dirige al oeste o al sur, tomando esta última dirección, buscando el río huyendo de los Thrall y Desalmados que nos persiguen. Nada más atravesar el río seremos atacados con fiereza por Wights, que abatiremos utilizando nuestros Arqueros, sin dejar que se nos acerquen. Si seguimos en



dirección sur llegaremos a la base de una colina, y si seguimos por el camino veremos que serpentea por ella hasta la cima, en la que se encuentran Ghols, Thrall y Desalmados para darnos la bienvenida. Tras acabar con ellos por el método acostumbrado, teniendo cuidado con el líquido que expulsan los Ghols –los oficiales son inmunes a él–, seguiremos de nuevo el camino hasta llegar a un nuevo puente sobre el río, también repleto de enemigos. Una vez cruzado el puente a toda costa, tras abrirnos paso entre hordas de enemigos, pero sin entretenernos, por todas nuestras tropas, volaremos el puente mediante una carga de un Enano.

NIVEL 7: Beyond the Cloudspine

La leyenda dice que hay un aparato, el World Knot, que permite el teletransporte entre mundos, y también dice que, si se estropea, sólo los Enanos pueden arreglarlo. En esta misión tenemos que encontrar dicho artefacto, y conseguir que quede al menos un Enano



vivo para que pueda repararlo. Nada más empezar, tendremos que girar a la izquierda y dirigirnos hacia el bosque cruzando el río siguiendo el camino dispuesto para tal fin. Tras cruzar el puente y seguir avanzando se cruzarán en nuestro camino Ghols y Desalmados hasta que lleguemos a una bifurcación. Tomaremos el camino de la derecha, cruzando el río, con cuidado de los Wights que se esconden en él, de los que daremos buena cuenta con nuestros Enanos y Arqueros. Luego atraeremos también a los Desalmados y Thrall hacia el río para repetir la operación. Con el camino despejado, llegaremos hasta el World Knot, que los Enanos comenzarán a reparar, apareciendo un grupo de Desalmados que mantendremos alejados por el buen fin de la operación para conseguir teletransportarnos.

NIVEL 8: The Great Library

Con toda seguridad, una de las misiones más difíciles del juego, por el reducido número de tropas de que disponemos y lo específico de la tarea a realizar. Para empezar, tendremos



que deshacernos de dos grupos de Ghols que atacarán simultáneamente, seguidos posteriormente por otra andanada de Ghols y Thrall, que podremos hacer retroceder con las trampas explosivas de los Enanos. En nuestro periplo por la biblioteca, para que el oficial recupere el Total Codex, tendremos que pasar por encima de una Fetch, que atacaremos a distancia con Arqueros y Enanos lanzando fuego a discreción. Una vez que tengamos el Total Codex, nos dirigiremos hacia el sur y entraremos a toda prisa en el World Knot antes de que los enemigos tengan tiempo de alcanzarnos.

NIVEL 9: Gate of Storms

Una misión que hay que jugar con cuidado si queremos que sea fácil. Ante todo, evitaremos entrar en la ciudad. Nos dirigiremos hacia el oeste hasta que encontremos un muro, que bordearemos en dirección norte, encontrándonos con grupos de Myrkridia, que atacaremos con todos nuestros efectivos, pudiendo usar una vez el hechizo de Alric.





Continuando en dirección norte, recibiremos algunos refuerzos a medida que derrotemos a los Myrkridia, hasta que lleguemos a la montaña, momento en el que nos iremos hacia el este, evitando los Desalmados y Fetch que patrullan la ciudad. Ahora nos espera un complicado camino montañoso hacia el barco, que realizaremos a toda velocidad limpiándolo de enemigos utilizando una vez el hechizo de Alric. Cuando lleguemos al barco, podremos usarlo en los enemigos que haya en él, si es que aún nos queda, y subir al barco rápidamente.

NIVEL 10: Landing at White Falls

Esta vez nuestro objetivo son unos cañones que entorpecen nuestro desembarco en White Falls, que debemos destruir con un límite de tiempo como dificultad añadida.

Nada más desembarcar, si avanzamos hacia la fortaleza donde están los cañones por el este o por el oeste, será mucho más fácil, pero no nos dará tiempo, y el barco será destruido. Debemos avanzar a saco por el sur, eliminando primero a los Thrall que nos salen al paso y después a los Desalmados parapetados tras montículos.

Tras deshacernos de algunos Ghols y Thrall más que nos encontraremos, llegamos a la fortaleza, donde entran en acción las Fetch, que abatiremos a distancia sin acercarnos demasiado, sino queremos ser víctimas de las mismas. Una vez dentro, con nuestros Enanos daremos cuenta de los grupos de Thrall, mientras que con los Berserks ascendemos los muros del castillo y acabamos con los grupos de Ghols que manejan los cañones, terminando de esta forma con la amenaza.



NIVEL 11: Through the Ermine

Misión eminentemente defensiva, en la que deberemos resistir una noche en el bosque maldito, con un número bastante reducido de unidades, si lo comparamos con el elevado montón de enemigos que nos atacarán.

Nos enfrentaremos a Lobos y a Bre'Unor, que haremos frente con nuestros potentes Berserks, apoyados desde atrás por las flechas de fuego de nuestros Arqueros y las bombas de los Enanos.

Utilizaremos asimismo a nuestro único oficial para curar a los Berserks entre batallas, ya que si nos quedamos sin estas unidades, estaremos realmente perdidos, pues el resto no ofrecen ninguna protección frente al enemigo en combate cercano. Dejaremos que el enemigo se acerque para recibirle con flechas y explosivos, para seguidamente lanzar oleadas de Berserks, que se retirarán para lanzar de nuevo flechas y bombas, y otra vez vuelta a empezar.



NIVEL 12: The Stair of Grief

En esta ocasión tenemos que plantear una emboscada a las fuerzas de la oscuridad que se acercan por un pequeño desfiladero que está frente a nosotros.

Nada más empezar, llegarán dos legiones de Thrall que aniquilaremos con los Enanos. Después, tendremos que hacer frente a un numerosísimo grupo de Maul, a los que atraeremos hasta el campo de cargas explosivas con un Berserk –a modo de cebo–, y cuando todos los Maul estén en el campo, lanzaremos una bomba a la zona, para que los explosivos hagan el trabajo. Sea como sea, evitaremos un encuentro directo con todos los Maul, pues llevamos las de perder.

Vencido el grupo, nos dirigiremos hacia el segundo punto de emboscada, subiendo a nuestros Arqueros y Enanos a la colina de la izquierda, para desde la ventaja de la altura acabar con los Thrall, y cuando lleguen los Maul, accionar el campo explosivo de la misma forma que en la emboscada anterior. Luego recibiremos refuerzos, con los que





será más fácil acabar con unos cuantos Desalmados, y el resto de la misión es un calco de lo que hemos hecho hasta el momento.

NIVEL 13: The Deceiver

En este nivel tenemos que recorrer el glaciar hasta encontrar al Deceiver, y devolverlo a la vida mediante un encantamiento. Como el mismo juego dice, podremos terminar la misión sin necesidad de matar a nadie, ya que lo único que se nos pide es encontrar a una persona. Para ello, nos moveremos rápidamente esquivando a los peligrosos Warlocks y a los saqueadores Dark, atrayendo unos hacia otros para que se maten entre ellos, pero sin que nos atrapen a nosotros en medio. Cuando el mapa esté más tranquilo, nos dirigiremos hacia su parte superior central, donde se encuentra el Scepter y el cuerpo congelado del Deceiver, que liberaremos mediante un encantamiento y el Scepter.

NIVEL 14: With Friends Like These

Esta misión parece una de las que se juegan en modo multijugador, porque debemos mantener en nuestro poder cuatro banderas de las seis que hay en el territorio durante 12 minutos, teniendo en cuenta que no disponemos de suficientes unidades para proteger debidamente las banderas que vayamos capturando y que hay otros monstruos –Ghols y Trows– que pueden arrebatárnoslas. Lo mejor que podemos hacer es, con nuestros Berserks y Arqueros, matar cuanto antes a los resistentes Trows, que es una condición para ganar el escenario de forma inmediata. La forma de acabar con ellos es, de uno en uno, y





montando una línea de Arqueros que los disparen a distancia mientras los Berserks los atacan y se retiran de forma alternativa. Nunca atacaremos a dos Trow juntos, o con otros enemigos –Ghols– en las inmediaciones.

NIVEL 15: Walls of Muirthemne

Contamos con tan sólo cuatro Trow y cuatro morteros de los Enanos para recuperar la antigua capital de Muirthemne. Avanzaremos con los ocho hacia el este en dirección a los muros, protegiéndonos en las paredes de las bombas que nos lanzan desde la ciudad, y sin parar de movernos para que no puedan apuntarnos bien, acabando al mismo tiempo con los Myrks –usando los Trow– que nos saldrán al paso. Cuando lleguemos a los muros de la ciudad utilizaremos los morteros para acabar con los tres cañones primero, y luego para hacer una brecha en el muro, apuntando a la parte superior de una brecha que hay en el mismo. Cuando tengamos el agujero, dirigiremos a nuestros Trow hacia él para dar cuenta de los enemigos que por el saldrán y los que intenten impedirnos la entrada, atrayéndolos hasta donde los morteros puedan alcanzarles. Cuidado con las unidades mágicas que pueden atacar a distancia desde dentro de la ciudad.

NIVEL 16: The Ibis Crown

Nos encontramos en las catacumbas que hay en el subsuelo de la ciudad de Muirthemne, con el encargo de encontrar la Ibis Crown. Los laberintos están poblados de Fantasmas, aunque no siempre será bueno buscar el enfrentamiento con ellos, porque si



los ignoramos, algunas veces lucharán entre sí, y otras simplemente se marcharán. Desde el punto de partida, nos dirigiremos hacia la derecha, pasando entre los Fantasmas y los Myrkridia sin molestarlos y sin luchar con ellos. Nos encontraremos algunos Enanos Fantasmas, a los que sí tendremos que derrotar, hasta que lleguemos a un semicírculo de Myrks que guardan una entrada, que serán destruidos por unos Enanos como los que acabamos de vencer. Después de este punto, llegaremos hasta unos Caballeros Stygian, que tendremos que atraer uno a uno mediante Berserks hasta nuestros Enanos, que darán buena cuenta de ellos. A partir de aquí, el camino hasta la corona, que debemos recuperar con un oficial, es prácticamente llano.

NIVEL 17: Redemption

Ahora se cambian las tornas en relación al nivel 15, y nos toca a nosotros el papel de defensores de Muirthemne, teniendo en cuenta que el agujero que practicamos en el



muro sigue abierto. Con las pocas unidades de la patrulla mantendremos taponado este agujero de las incursiones de los Myrks, ayudados por los arqueros que hay en lo alto del muro, que tendremos que poner en estado "hold" para que no abandonen su posición ante el enemigo. En cuanto podamos, moveremos a nuestro grupo de defensa más allá del agujero, a proteger las rampas de subida hasta el muro, para lo cual lo dividiremos en dos subgrupos, llevando cada uno a una rampa, el más fuerte a la norte. Tendremos que hacer frente a Ghols y Gigantes, que lanzarán explosivos contra el muro para intentar abrir más brechas y poder desbordar nuestras posiciones con más facilidad.

NIVEL 18: Relic

Una vez más, a la búsqueda, en esta ocasión del casco de Tain, nos hemos de recorrer un bosque de cabo a rabo. Sólo que ahora contamos con un poderoso aliado, el Deceiver, que dispone de un hechizo con el que convierte unidades enemigas a nuestra autoridad,





pudiendo disponer de ellas como queramos. Mientras nos movamos encontrando Fetch o Myrk, no dejaremos de utilizar esta habilidad del Deceiver, que nos simplificará mucho la tarea. El casco en cuestión está en un cráter en la esquina superior derecha del mapa, a la que accederemos tras llegar a la colina que parece una cara, cruzar el río y dirigirnos hacia el norte. Avanzaremos siempre con cuidado, despacio para no sacar a demasiados enemigos de forma simultánea y enfrentándonos a los grupos por separado, hasta llegar a la batalla final contra un gigante Myrkridian y otras unidades Myrk, antes de poder terminar el nivel.

NIVEL 19: The Summoner

Otro nivel subterráneo, ambientado en el interior del Tain, en el que tendremos que encontrar y destruir al Summoner. Para avanzar tendremos que recoger con nuestros Enanos unos cristales que pondremos en los hoyos cerca de las puertas brillantes para que éstas se abran. Recorreremos los pasadizos dando buena cuenta de Myrks, Fetchs y Arañas, hasta conseguir llegar a unos pilares, que el Deceiver tiene que atravesar primero, pues es inmune a los rayos, con lo que los atraerá, permitiendo pasar al resto de las unidades. Al llegar al montón de calaveras sabremos que la hora del Summoner ha llegado.
El brujo no se acercará a nosotros, por lo que tendremos que llegar hasta él, no sin antes derrotar a todas las legiones de Myrkridia que invocará sin cesar, por lo que tendremos que llegar cuanto antes a él, puesto que de lo contrario los enemigos serán tan numerosos que no podremos hacerlos frente.





NIVEL 20: A Murder of Crows

Nuestras unidades están en una situación comprometida: encerrados en jaulas o bien siendo torturados por los esbirros de Soulblighter, que no dudarán en llamar a su amo en el momento en que las cosas se pongan feas. Nada más empezar, liberaremos a los Berserks que hay en la jaula este utilizando un arquero, cuando el Maul que vigila no nos vea. Liberadas las tropas de todas las jaulas, acabaremos con el Maul y subiremos a los Arqueros a las colinas desde las que se divisa el campamento de Myrks, para acabar desde allí con los Ghols blancos cuanto antes, ya que son los que avisan a Soulblighter. Seguiremos liberando unidades presas en cuevas golpeando las rejas que las retienen. Acabaremos con el guardia que vigila el muro del campo, y enviaremos un Berserk a través de las montañas del este hacia el campamento exterior de Soulblighter. Allí encontraremos en una cueva el cristal que libera al Deceiver y a más arqueros, que liberaremos. Liberado el Deceiver, se enfrentará a Soulblighter, que huirá dejando solas a sus criaturas restantes, de las que daremos buena cuenta.

NIVEL 21: The Wall

Otro nivel defensivo, en el que tendremos que proteger un dique de contención de las ansias destructoras de nuestros enemigos. Primero, alinearemos nuestros Arqueros en el dique, y les daremos la orden "hold" para que defiendan sus posiciones ante posibles ataques. Luego agruparemos nuestras fuerzas en dos grupos que haremos avanzar por los flancos para acabar con los Ghols y su explosiva carga antes que consigan llegar al dique. Si conseguimos acabar con los Ghols, los Wights ya no serán un peligro, teniendo en cuenta



que aunque todas las oleadas de ataque provienen del sur, hay una que llega por el norte, en forma de Wights y Tralls que debemos abatir con nuestros Arqueros. Por ello hay que vigilar el lago que tenemos enfrente, aunque el mayor peligro sean los Ghols.

NIVEL 22: Shiver

Ya solo Shiver se interpone entre nosotros y Soulblighter, y contamos con un nutrido grupo de héroes para acabar con ella, por mucho que huya por el desierto. Avanzaremos tras ella en dirección noroeste acabando con los Desalmados, Myrks, y Thrall que encontremos, procurando que el Deceiver sea el blanco de los hechizos de Shiver, pues le hacen menos daño que al resto de unidades. Atacaremos a cada grupo de monstruos por separado, sin avanzar demasiado para no atraer a más, como siempre, dejando a las unidades de ataque a distancia que hagan su trabajo con hechizos y proyectiles. Cuando todo haya acabado, veremos cómo las fuerzas del mal se llevan al Deceiver, sin que podamos hacer nada para impedirlo.



NIVEL 23: Twice Born

El último episodio antes de la lucha final nos pone al mando de un ejército muy numeroso y sobre todo del poderoso Alric con su demoledora espada mágica, que enviaremos hacia el río para dar cuenta de las oleadas de Myrks –y de Fetch– que llegarán progresivamente, dejando para el resto de unidades los que se escapen de Alric. Después llevaremos a Alric a hablar con Soulblighter, hasta que se marche, momento en el que mandará a más Myrks contra nosotros que destruiremos de igual forma. Cruzaremos el río con todas nuestras unidades, destruiremos algunos Thrall, las reagruparemos en torno a Alric y nos dirigiremos de nuevo a por Soulblighter, que huirá de nuevo dejándonos como recuerdo más hordas de sus bichos: poca cosa para Alric. Le perseguiremos de nuevo, enfrentándonos a los Mahir, que paralizarán a nuestras tropas, por lo que haremos bloque contra ellos cuando no sean sombras. La batalla final entre Alric y Soulblighter no es tal, ya que éste desaparece antes que Alric pueda darle muerte.



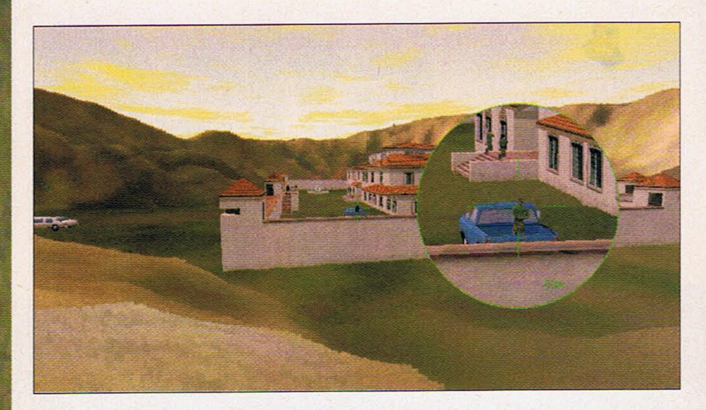
NIVEL 24: The Forge

Soulblighter, herido de muerte, se refugia en un volcán para destruir Cloudspine y, por tanto, el mundo. Debemos mover nuestras fuerzas por este último nivel siguiendo el sentido contrario a las agujas del reloj, enfrentándonos a Desalmados, Thralls, Fetch –para Alric– y Myrks con todos nuestros hombres. Al llegar a una doble línea de Myrkridia usaremos dos hechizos de relámpago de Alric, cruzaremos un pasadizo de lava, y llegaremos hasta una posición plagada de Myrks y Sombras Mahir, que destruiremos como en niveles anteriores. Nos reagruparemos antes de pasar el puente que vimos al principio, reservando a Alric para la acción final y destruyendo Fetch, Thrall y demás monstruos con nuestras unidades. Cuando llegue la lucha final de Alric y Soulblighter, el resto de las criaturas se lanzarán a por nuestras tropas, que deberán resistir el embate final por el flanco derecho y luego por el izquierdo. Tras este último choque, todo habrá acabado... Por fin.

Delta Force

«Delta Force» añade a las exigencias propias de su categoría de simulador dos virtudes que siempre debe cumplir el jugador que desee sobrevivir en combate: inteligencia y paciencia. Todos alardeamos de estar sobrados de ambas cualidades humanas, pero cuando empiezan a silbar las balas, el instinto humano nos deja la mente en blanco y sólo se nos ocurre correr o agacharnos. Es en estas situaciones críticas cuando el conocimiento de tácticas que deben aprenderse como la suma de dos más dos, puede ayudarnos a salir del embrollo. El automatismo de las lecciones aprendidas debe prevalecer sobre la respuesta inmediata, casi siempre letal.

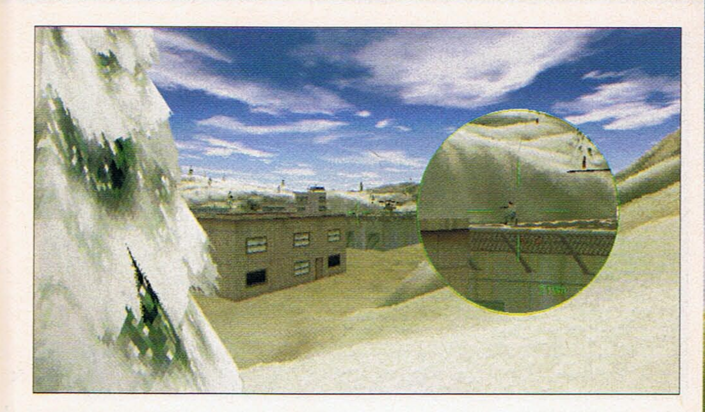
El Arte del comando



Por eso esta guía desarrolla las tácticas más comunes. Las más de 40 misiones de «Delta Force» contienen tantos elementos aleatorios, que resulta sino imposible, sí poco práctico describir las acciones a realizar en cada una de ellas, porque los enemigos suelen estar en sitios distintos.

Mucho más conveniente es aprender una serie de consejos que siempre serán útiles sea cual sea la misión. Algunas de estas tácticas son elementales y otras más complejas, pero todas son igual de importantes, porque por mucho que se conozcan las posiciones de despliegue o se estudie el terreno palmo a palmo, el fracaso llegará por cuestiones tan simples como atacar a cuchillo de frente, explotar cargas bajo el agua o arrojar granadas contra una pared.

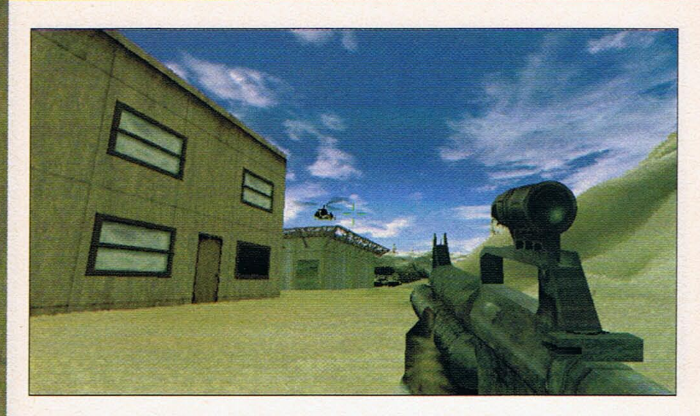
Las siguientes tácticas sirven tanto para el modo de un jugador como en las partidas multijugador, aunque obviamente es en estas últimas donde más utilidad tienen. La mayor parte de estas estrategias son fruto de la experiencia, pero muchas están sacadas de las auténticas tácticas empleadas por los comandos Delta Force que existen en la actualidad, que además también están presentes en Internet. Es tal el realismo de este programa, que el manual del soldado de infantería o los comandos pueden aplicarse a rajatabla. Pasemos pues a lo que verdaderamente nos interesa.



AVANZAR

El conocimiento del terreno es vital. Antes de empezar la misión, saca una fotografía mental del mapeado y de la trayectoria indicada en las órdenes. Estudia todos los elementos, especialmente los accidentes topográficos y los ríos. Siempre tendrás a mano el GPS, pero consultarlo continuamente puede costar unos segundos de oro. La mayor parte de los mapas son muy extensos, pero realmente existen muy pocos sitios aptos para ocultar al enemigo. Si conoces de antemano estos lugares que pueden parapetar a un soldado, podrás ir directamente al grano. No bajes nunca la guardia. Aunque la perspectiva y el GPS indiquen que no hay moros en la costa, las emboscadas son la táctica más antigua de la guerra, y el enemigo las utiliza con maestría. De hecho, lo más normal es no ver a los soldados, cuando consigas verlos claramente, actúa con cautela porque puede ser el cebo para una emboscada.

Bajo ninguna circunstancia se te ocurra caminar o correr en línea recta, porque eso es precisamente lo que esperan los francotiradores. Muévete deprisa, pero siempre en ziz-zag y efectuando súbitas paradas y pasos hacia atrás para forzar que el enemigo falle el tiro, con lo que podrás detectar de dónde vienen los disparos. Definir anticipadamente los movimientos también es una forma de estar expuestos el mínimo tiempo posible. Determina

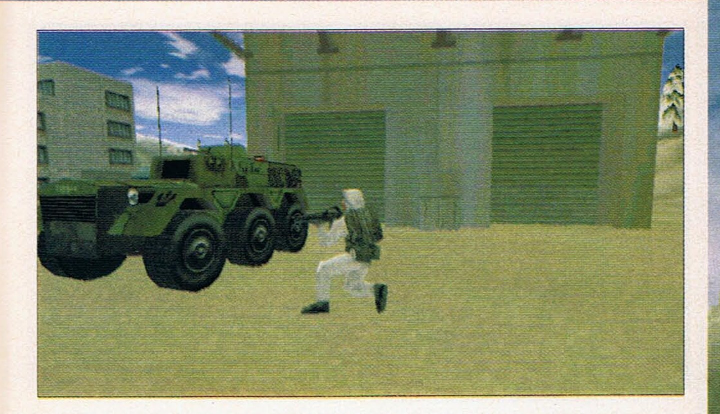


antes de moverte el punto de destino para desplazarte mediante la vieja táctica del avance escalonado. Cuando llegues al punto prefijado, detente y espera para comprobar si te han detectado o estás en el punto de mira del enemigo.

Inevitablemente, en muchas ocasiones estarás rodeado y bajo un intenso fuego enemigo. Agáchate rápidamente, pero si compruebas que aún así te siguen alcanzando, es mejor que te pongas de pie y corras hasta alguna posición más segura, porque el desplazamiento cuerpo a tierra es tan lento que serás blanco fácil de las ráfagas de ametralladora. Cuando ya hayas logrado parapetarte, no se te ocurra asomar la cabeza o levantarte para repeler la agresión, porque eso es precisamente lo que están esperando los francotiradores y tendrán tu posición en el punto de mira hasta el punto de poder volarte el casco si consiguen tenerlo a tiro. La paciencia es la clave en esta situación, si consigues tener la misma que el santo Job, tarde o temprano tendrás la posibilidad de escabullirte empleando diversos trucos de evasión.

LA EVASIÓN

Lo que en el argot militar se conoce como salir de puntillas, es decir, evadirse de una posición bajo intenso fuego enemigo es una de las artes más complicadas a la vez que vitales

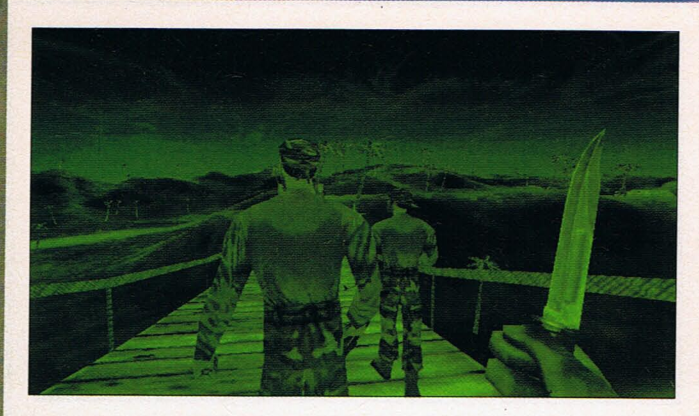


del combate. Como ya ha quedado claro, aunque estés tras una piedra, una palmera, en un búnker o en cualquier otra defensa, el enemigo te tiene localizado e intentar una fuga por pies es un suicidio. Lo primero es diseñar el plan de movimientos para salir. Para ello, hay que localizar al enemigo. Lo mejor es echar fugaces vistazos o disparar rápidamente en cualquier dirección. Las trazas de las balas y el sonido te indicarán desde dónde te tienen pillado. No es realista ni muy honorable, pero los más desesperados pueden emplear la cámara exterior y girar la vista para ver todo el escenario y descubrir la situación del enemigo. Con la posición del enemigo en mente, calcula las rutas de escape.

La IA de los soldados controlados por el ordenador es muy avanzada, pero no hacen gala de una paciencia exagerada. Si estás mucho tiempo oculto y sin dar señales de vida, lo más normal es que intenten el asalto, prepárate.

No obstante, es preferible evitar esta situación. Para escapar, trata de distraer su atención con explosivos, o dispara hacia un punto determinado.

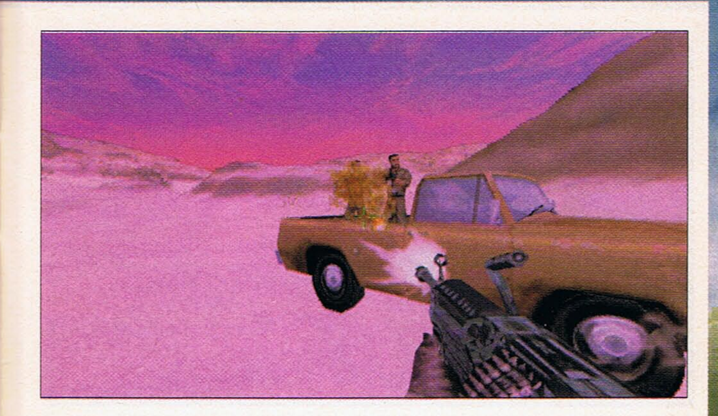
Si tienes la suerte de no ser el único soldado rodeado de tu comando, deja de disparar y no des señales de vida. Si tus camaradas disparan o se mueven, todo el fuego enemigo se desviará hacia ellos, y se olvidarán de ti, momento que puedes aprovechar para escabullirte sigilosamente.



Cuando te veas bajo el fuego de francotiradores, no trates de responder usando el truco del salvaje oeste de darse la vuelta y disparar en la dirección contraria a la de las balas, porque caerás antes de darte cuenta. Cuerpo a tierra en algún sitio anti-balas y escanea milímetro a milímetro –mejor con los prismáticos– las lomas de las colinas –lugar predilecto de los francotiradores– y cualquier accidente del terreno o construcción que tú emplearías para esconderte. Será como buscar una aguja en un pajar, pero una vez más con paciencia y la atención puesta en cualquier movimiento, conseguirás tenerlos a tiro, porque es evidente que los enemigos no tienen tanta paciencia y adelantarán su posición para ver si consiguen ampliar su campo de visión para verte, lo que delatará su posición.

TIRO AL BLANCO

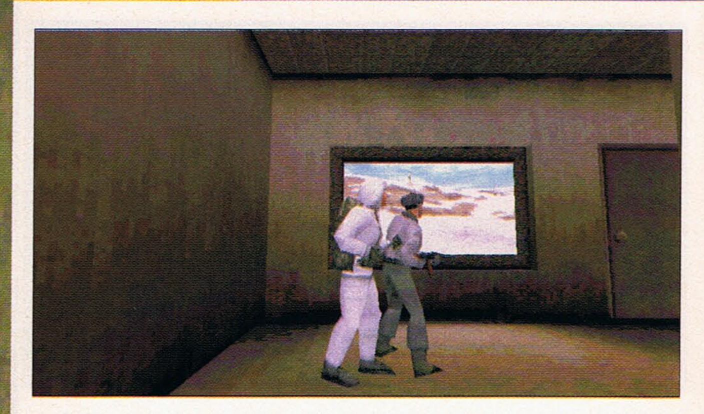
Esto no es precisamente el «Doom», donde si fallas el disparo y te alcanzan tienes una barra de energía que te convierte en un superhombre. Aquí, basta un tiro certero en la cabeza o en cuello para que veas tu trágico final desde la cámara exterior. Y cuando disparas y fallas el tiro, revelas tu posición y la lluvia de balas es casi instantánea. Por este motivo la ley de oro es acertar el tiro a la primera. No te precipites, sea cual sea el arma que empleas, debes conocer a la perfección sus características –rango, potencia de disparo,



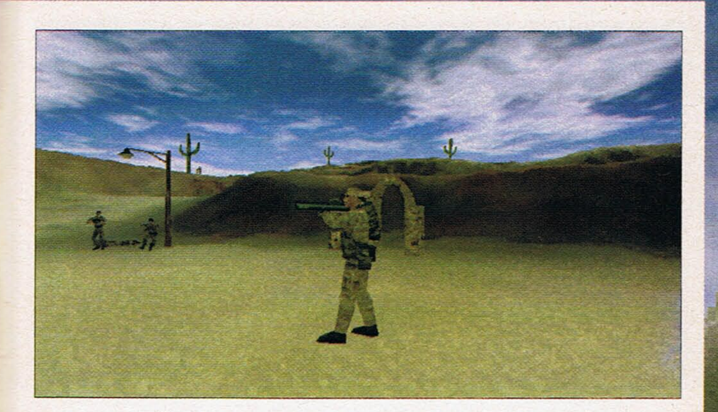
etc.– y apuntar la mira en la posición adecuada para no errar. Mantén la sangre fría, ya sabemos que cuando el enemigo está a tiro, el impulso es apretar el gatillo de inmediato y no soltarlo hasta vaciar el cargador, pero no hay nada como apuntar como un cazador a su presa.

También hay ciertas posiciones donde disparar es inútil, como bajo el agua, en movimiento subiendo o bajando las laderas, o contra soldados enemigos en cuerpo a tierra o muy bien parapetados. En todas estas situaciones, no ser detectado es la llave del éxito. Avanza cuerpo a tierra y arrastrándote a una velocidad de tortuga. Coge el cuchillo y si consigues aparecer por la espalda y no has emitido ni un solo ruido, podrás hacer de su filo un arma devastadora, siendo además el único ataque 100% indetectable, por no hablar de los puntos que concede.

Nunca dispares a objetivos a más de 1 kilómetro. Ten en cuenta que las leyes de la física se aplican a la trayectoria de la bala. Cuanto más distancia tenga que recorrer, más descenderá de su trazada ideal por el efecto de la gravedad, y también reducirá su rango por la resistencia del aire. La cruz de la mira telescópica está calculada para un disparo en torno a los 500 metros, a mayor distancia hay que practicar mucho para saber cuánto hay que subir el tiro con respecto al blanco para compensar el descenso de altura del proyectil. A



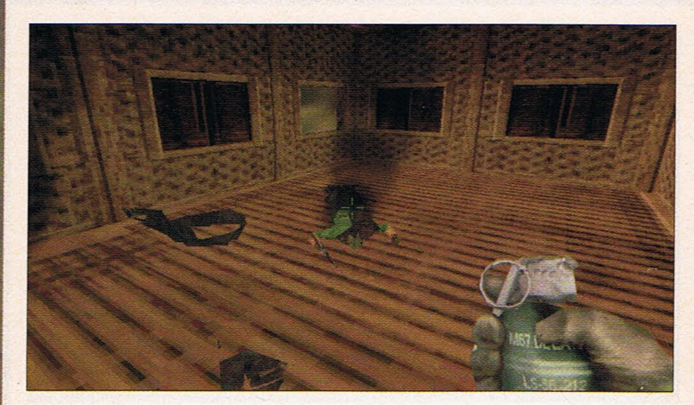
más de un kilómetro de distancia, el porcentaje de precisión desciende en torno a un 30% y se le suma un 10% por cada veinte metros más de exceso con respecto a este límite.
Las armas de asalto, como las ametralladoras, son una delicia por su potencia de fuego, pero su precisión deja mucho que desear. A más de 15 metros, usa siempre la mira telescópica. Aunque es mucho más difícil apuntar cuando estamos cuerpo a tierra que de pie, en el 99% de las ocasiones es recomendable disparar agachado. El campo de visión es mucho menor y los obstáculos se hacen gigantes, pero siempre hay que estar preparado para el posible fallo.
Antes de disparar, fíjate detenidamente en si el blanco está parado o está en movimiento, porque la técnica es muy distinta dependiendo de esta circunstancia. En el primer caso, cuando el objetivo es estacionario, no te dejes engañar por la presunta facilidad del tiro, porque si efectivamente es bastante fácil alcanzarlo, debes ser letal con el primer disparo, que debe ser el único. Para ello, apunta al cuello, una zona visible y muy vulnerable, siendo además mortal de necesidad. La cabeza, en contra de lo que puede parecer, es un objetivo más escurridizo y con un grado inferior de mortalidad, porque elementos como los cascos pueden reducir la potencia del impacto de la bala. No obstante, cuando la cabeza del enemigo es lo único visible, fija el blanco y dispara siempre dos tiros.



Cuando el blanco está en movimiento hay que tener en cuenta muchas otras circunstancias, como su dirección de desplazamiento, si éste es fijo o intermitente y la velocidad del mismo. Es evidente que en la lucha cuerpo a cuerpo no hay tiempo para pensar en estos valores y hay que confiarse más al instinto y a la experiencia en el combate que a la puntería, pero si hay tiempo suficiente para analizar estos factores, procura disparar justo por delante del blanco, nunca a su cuerpo, porque debes tener en cuenta que las miras telescópicas y, en general, el punto de mira del arma, están calculadas para objetivos sin movimiento.
Como siempre, la práctica es la única ciencia que vale cuando nos enfrentamos a enemigos con múltiples direcciones y velocidades de desplazamiento.

APROVECHAR EL TERRENO

Si el conocimiento mental del terreno es uno de los pilares fundamentales de la guerra de guerrillas, no menos importante es saber aprovechar las características del mismo. Parapetarse es la palabra más utilizada en el lenguaje militar en operaciones de infiltración entre las líneas enemigas. Es la clave del francotirador, pero también es muy importante incluso en el avance a pie. Los árboles y otras plantas son los muros más visibles, y



por ello los menos recomendables, porque además de no proteger todo el cuerpo en la mayoría de los casos, son tan reconocibles en el horizonte, que serán los primeros en ser arrasados por el fuego de ametralladoras y las granadas del enemigo.

Los cañones y los valles son la boca del león, lugares que sólo deben ser cruzados a la carrera y sólo si no hay más remedio a causa de las órdenes de ruta. No hace falta ni decirlo, un soldado en una depresión topográfica rodeada de colinas es el sueño del francotirador, primero porque no puede ver a su agresor, y segundo, porque su capacidad de respuesta es muy limitada. El cuerpo a tierra tampoco es una solución, la perspectiva elevada del enemigo hace que incluso le sea más fácil acertar en esta posición.

Puedes detectar desde dónde te disparan poniendo trampas como el lanzamiento de granadas a un punto determinado u ofreciéndote tu mismo como blanco durante centésimas de segundo.

Otro elemento muy interesante para parapetarse son los cuerpos de los muertos; es muy difícil ver que tras ellos se esconde alguien porque los sprites se confunden ante la semejanza de los uniformes, por lo que en cierto modo se trata del camuflaje perfecto. Si no encuentras un lugar adecuado, también puedes fabricarte un agujero disparando con la ametralladora sobre el suelo.

LOS TRUCOS

Par activar los trucos de «Delta Force», sólo tienes que pulsar la Ñ, y teclear estas palabras en la ventana de texto:

Iwillsurvive: Modo Dios.
Closetoyou: Invisible.
Raindropskeepfallinonmyhead: Artillería.
Takeittothelimit: Recarga de munición.
Hitmewithyourbestshot: IA del enemigo muy compleja.

EL FRANCOTIRADOR

Casi todas las misiones de «Delta Force» van a exigir que totalmente o, al menos, en algún momento, actuemos como francotiradores. Pero antes de demostrar nuestra puntería, la primera preocupación del francotirador es encontrar un buen lugar desde el que poder disparar sin ser visto, y en caso de ser detectado, procurar la protección suficiente como para poder aguantar el tiempo necesario hasta cambiar de posición. La elección del sitio más adecuado dependerá de las necesidades del objetivo y de su posición. Si es una fortaleza con soldados en los muros, o si por el contrario se trata de un campamento abierto, la forma de elegir es radicalmente distinta. Disparar selectivamente sobre un escenario cerrado es más sencillo, porque muy difícilmente saldrán soldados de la fortaleza para localizar tu posición y eliminarte. Por lo tanto, la capacidad defensiva y mimética del parapeto es menos importante en este caso, y conviene darle más importancia al ángulo de tiro.

En el caso contrario, los campamentos o estaciones abiertas, el enemigo suele reaccionar enviando a diversos soldados de a pie a rastrear los alrededores, por lo que debes impedir ser descubierto. Las lomas de las colinas son el lugar predilecto, pero es mejor situarse en la segunda línea de las mismas aún a costa de reducir sensiblemente el ángulo de tiro.

Tampoco conviene quedarse demasiado tiempo en el mismo sitio, porque aunque no puedan verte, el enemigo empezará a disparar sobre todas las zonas circundantes, barriendo todo el campo alrededor, y finalmente, las balas y las granadas se lanzarán sobre tu posición. Si ves que se acercan soldados a pie, deja el fusil y coge el cuchillo, aún dispones del factor sorpresa si estás bien oculto, y suelen avanzar con bastante distancia entre ellos para cubrir más distancia de exploración, por lo que generalmente es fácil realizar la famosa maniobra de Rambo en «Acorralado», cuando va eliminando uno a uno a los policías en el bosque.



Una vez asegurada la posición, llega el momento de saber cuando y cómo disparar. Estudia la situación y elige los blancos más complejos y ocultos a la infantería que posteriormente debe entrar en el campamento o fortaleza. Es decir, dispara primero a los soldados situados en las murallas o tras las ventanas antes de eliminar a las patrullas que controlan la superficie, porque éstas son trabajo exclusivo para el grupo de entrada.

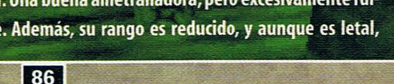
LAS ARMAS

Antes de entrar de lleno en los tipos de armas y cómo elegir las más adecuadas, los consejos generales sobre la utilización de las mismas. Hay que tener siempre presente las prestaciones y características del armamento, sobre todo en lo referente a la munición y tiempo de recarga, instantes en los que estaremos indefensos y sin capacidad de reacción. Conocer el número de balas de los cargadores y controlar mentalmente cuantos proyectiles quedan es esencial para estar preparados en el momento de cambiar de cargador. Evita las ráfagas excesivas con la ametralladora y con más razón con fusiles o rifles; no desperdicies la munición, para matar a un soldado enemigo basta con un disparo certero.

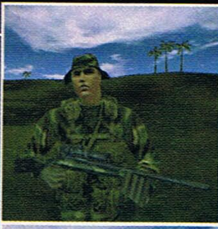
La correcta elección del armamento determina las posibilidades de éxito de la misión. Aunque seamos unos ases en las tácticas de comandos, sino disponemos de los rifles o ametralladoras adecuados para el tipo de estrategia, será imposible conquistar los objetivos. Independientemente del arma principal elegida, siempre hay que llevar explosivos, y aunque las granadas forman parte del equipo básico estándar, no está demás llevar el bazooka o cargas, porque son muy efectivas en las maniobras de distracción, y no digamos a la hora de abrir un boquete en la defensa enemiga. Aprende a distinguir qué armas lleva el enemigo, con la práctica podrás reconocer el peculiar sonido de cada percutor, y es muy importante conocer de qué disponen los soldados a los que debes enfrentarte.

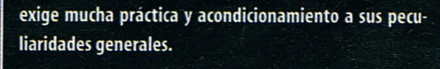
Obviando las granadas, el cuchillo y el designador láser que forman parte del equipo estándar, esta es la descripción "sobre el terreno" de cada modelo:

• Fusil M4 de 5.56mm: Sin duda la mejor arma todo terreno. Se defiende como fusil de francotirador y es muy eficaz como arma de asalto. En el 80% de las misiones es la ideal como arma primaria.

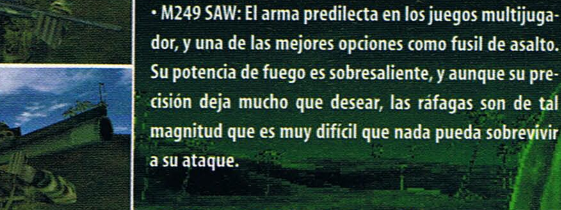


• Subfusil MP5 Heckler&Koch de 9mm: Una buena ametralladora, pero excesivamente ruidosa, lo que te hará más detectable. Además, su rango es reducido, y aunque es letal,

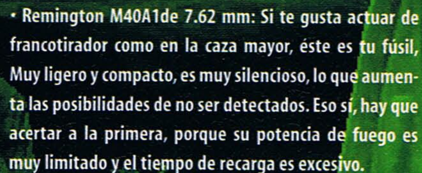




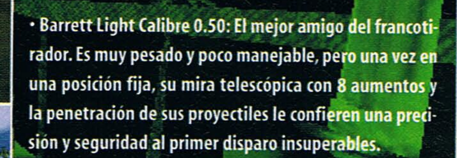
exige mucha práctica y acondicionamiento a sus peculiaridades generales.



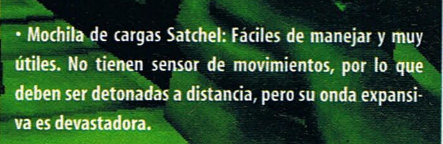
• M249 SAW: El arma predilecta en los juegos multijugador, y una de las mejores opciones como fusil de asalto. Su potencia de fuego es sobresaliente, y aunque su precisión deja mucho que desear, las ráfagas son de tal magnitud que es muy difícil que nada pueda sobrevivir a su ataque.



• Remington M40A1de 7.62 mm: Si te gusta actuar de francotirador como en la caza mayor, éste es tu fusil, Muy ligero y compacto, es muy silencioso, lo que aumenta las posibilidades de no ser detectados. Eso sí, hay que acertar a la primera, porque su potencia de fuego es muy limitado y el tiempo de recarga es excesivo.



• Barrett Light Calibre 0.50: El mejor amigo del francotirador. Es muy pesado y poco manejable, pero una vez en una posición fija, su mira telescópica con 8 aumentos y la penetración de sus proyectiles le confieren una precisión y seguridad al primer disparo insuperables.



• Mochila de cargas Satchel: Fáciles de manejar y muy útiles. No tienen sensor de movimientos, por lo que deben ser detonadas a distancia, pero su onda expansiva es devastadora.

LAS ARMAS



• Cargas Claymore M18: Una buena forma de defender posiciones tomadas, como las banderas en modos multijugador, es mediante las cargas Claymore M18. También se detonan a distancia, pero su metralla las hace peligrosas para el que las hace explotar, que debe colocarse a gran distancia.

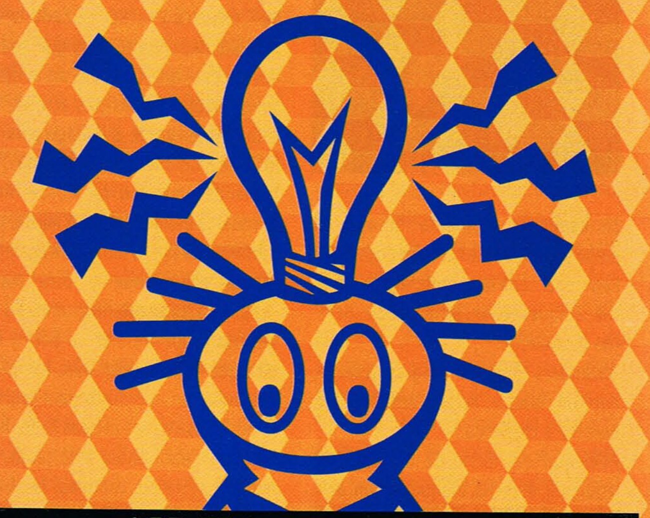
• LAW (bazooka anti-tanque): Aunque es muy práctica para abrir brecha o destrozar las posiciones de los francotiradores a lo largo de las colinas, hay que manejarlos con precaución, porque los proyectiles, al estallar, pueden alcanzarnos si chocan contra un obstáculo demasiado resistente.

• Doble carga de munición: Si antes mencionábamos el problema de la munición limitada de los cargadores y los tiempos de recarga, este extra de balas es casi imprescindible en todas las misiones.

• Pistola de operaciones especiales 0,45: Se recarga muy rápido, y aunque sólo tiene siete disparos, su precisión es envidiable.

• Pistola 0,22 de alto estándar: Silenciosa y efectiva, pero con una capacidad de fuego tan reducida que no es recomendable emplearla en los asaltos contra zonas muy protegidas.

TRUCOS



LOS MEJORES TRUCOS DE:

LEGACY OF KAIN – BROKEN SWORD II
CLOSE COMBAT 2 – DARK SUN – DARK SUN 2
DUNGEON KEEPER 2 – FALLOUT 2 – FIFA 99
GENE WARS – GENDER WARS – INCOMING
METAL AND LACE – MIGHT & MAGIC VI
NBA LIVE 99 – OUTPOST – OUTPOST 2
PUSH OVER – THE SETTLERS III
THE SETTLERS II. GOLD EDITION

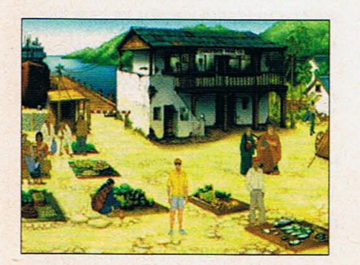
BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

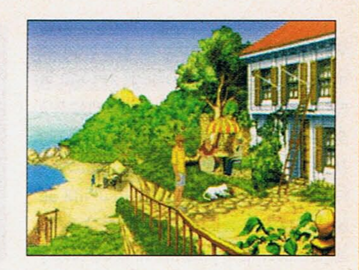


En cualquier momento durante el juego presiona estas combinaciones:
Para tener toda la energía: arriba, derecha, ataque, acción, arriba, abajo, derecha e izquierda.
Obtendrás toda la magia: derecha, derecha, ataque, acción, arriba, abajo, derecha e izquierda.
Adelantar del diario de la oscuridad: izquierda, derecha, ataque, acción, arriba, abajo, derecha e izquierda.

BROKEN SWORD 2

Ésta es una de las videoaventuras que más éxito tienen y por ello muchos de vosotros tenéis algún problema con ella. En la Isla de los zombies, en el rodaje de la película, debéis de hacer lo siguiente; habla con Hawks, el director de la película, con Flash, el cámara, y con el especialista, Bert. Tras recoger algo de comida –bollos, tortitas y sirope–, examina y sacude cuidadosamente el arbusto cercano –hay que "usarlo" dos veces–, que contiene un avispero. Luego habla con los dos actores. Tras esto se interrumpe el diálogo para que los cineastas rueden una escena. Tras hablar de nuevo con Hawks, éste intenta rodar la escena del especialista, pero Bert no está por la labor. Entrégale una tortita con sirope y otra tortita –repuesta en el catering, tanto da que sea con sirope o sin él– a Bert, y éste dice que ya no puede más. Luego usa dos bollos en el arbusto para provocar la estampida de las avispas sobre Bert.
La acción pasa ahora a la playa. Tras hablar con Hawks, examinar la cámara portátil y hablar con Flash, George convence a Hawks de rodar la escena de la cueva en el pilar que elige George usando la cámara portátil. Tras ascender, se hace con la tercera piedra maya. También hay dudas en la escena final ya que es algo complicada.
Cuando llegues a la pirámide maya habla con Titipoco y los guardas del extremo izquierdo, usa la daga en la tubería del generador, cortándola y creando un chorro de carburante. Encuentra en el generador un cilindro suelto que coge y usa en la tubería, y luego en el tapón del motor. Recoge la cuerda y se la entrega a Titipoco para que trepe por el andamio, y luego conecta los extremos de la cuerda con el motor. Tras apretar el botón y accionar la palanca dos veces, cuenta tu plan a Titipoco, usa el ascensor y llama a Titipoco. Una vez arriba, recoge la cartuchera y vuelve a descender. Recoge la antorcha y la usa en Titipoco para encenderla, la deja caer en el charco de carburante y luego suelta la cartuchera en el fuego para crear caos y confusión.
Pablo, el indio de Marsella y Londres, baja las escaleras de la Pirámide dejando a George solo con el general.





Asciende por el ascensor, habla con el general y luego con George, desatándole (1-1). Meteos los tres –con Titipoco– en el interior de la pirámide. Tras examinar el dibujo, encuentra dos palancas, que intenta accionar, sin resultado aparente. Pide la colaboración de George y una trampilla se abre. Mientras, el eclipse de Sol empieza...
Con Nico tienes que girar las ruedas de modo que en el punto que se tocan se junten dos símbolos que formen una de las losas del centro. Cuando eso ocurra hay que pulsarla para marcarla. Dos losas del centro, una del panel de arriba y otra de abajo, forman una losa de la puerta del fondo. Cuando dos losas estén marcadas y formen una del fondo, hay que pulsar la losa correspondiente del fondo, que quedará fija. Tras estar las cuatro losas marcadas, se abre

una puerta secreta por la que Nico se llega a meter. Con George recoge la estatua y la usa en Titipoco. Luego tira de la palanca en el dibujo que hay a la izquierda de ellos. Recoge la antorcha y la usa en la que hay en la pared. Tira de la palanca y métete en la cámara de la izquierda. Tira la palanca de la derecha y luego la de la izquierda y métete por la puerta del Norte. Tira la palanca situada más abajo, y ve por la puerta de abajo. Vuelve a estar en la habitación del principio, pero ahora hay abierta otra puerta secreta. Tras salir de la puerta, echa un vistazo al friso del fondo y acciona la palanca del grabado de la derecha...

CLOSE COMBAT 2

Entra en el juego y empieza una campaña como alemán, cuando estés en la



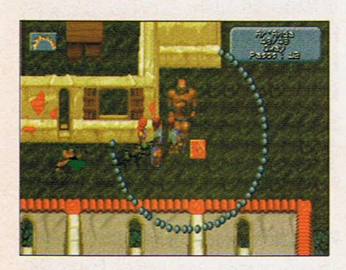


sala de instrucciones mira los puntos requeridos en la operación actual, memoriza la cantidad, presiona cancel y vuelve al menú principal.
Selecciona otra campaña presionando ALT+ESC para volver al escritorio. Abre el juego salvado con el editor de texto. Busca la cadena "//Req points for operation", en una encontrarás el número que memorizaste, cámbialo por 1500, no borres el espacio entre el número y //. Ahora para conseguir mejores unidades y armas ve unas líneas mas arriba y lo verás; escribe Max .

DARK SUN

Introduce "-k911" después de exe y activarás los códigos (por ejemplo, dsun -k911 -s):
-s: Empezarás con todos los hechizos.

DARK SUN 2



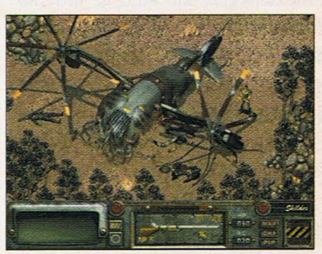
Comienza el juego con DSUN -K911, ahora puedes usar estos códigos durante el juego:
M: Memorizar todos los hechizos
ALT + F4: Aprender todos los hechizos.

DUNGEON KEEPER 2

Si quieres incrementar tu cantidad de maná, edita un juego salvado en un editor hexadecimal:
Carga el salvado en el hex editor y edítalo en 2c40 pon ff ff ff, obtendrás 16777215 unidades de maná. Hay dos dígitos arriba a la izquierda de la pantalla, uno muestra cuánto tienes y otro cuánto gastas; cuanto más terreno tengas más mana obtendrás y cuantas más imps tengas más mana gastarás. Si pones ff ff ff en 2c40, tu maná será de 16 777 215.
Si editas el archivo mientas tu maná crece tendrás 20 000 unidades de maná.

FALLOUT 2

En la guarida habla con Joey, cómprale el Jet de droga por $500 la dosis, entonces habla con él y si tienes menos de $500 en tu inventario di que lo compararás, te dirá que no tienes dinero suficiente y te dirá que no compres en ningún otro sitio. Haz click en la opción 'Wait, I'll buy it'. Él dirá, "You'll be coming back". Tú di "Maybe" y en tu inventario estará lo que querías sin haberlo pagado.
Ahora usa el icono de robar e el inventario de Joey, róbale los $500 que se



supone le habías dado, repite esta operación todo las veces que quieras.

FIFA 99



Para conseguir una intro de invierno escribe "WIN" en la opción de cargar. Si deseas encontrar a Ronaldo podrás hacerlo buscando a G. Silva o en el Inter de Milán o en Brasil.

GENE WARS

Durante el juego teclea "SALMONAXE" y luego los siguientes códigos:
B: Construcciones o mejoras instantáneas.
C: Conseguirás acceso a todos los purasangre e híbridos.
L: Convocarás más monolitos.
S: Mejorarás tu tecnología.
T: Harás transparentes tus estructuras.
W: Ganarás la misión.
U: Menú con color.
F6: Podrás soltar bombas con el cursor.
F7: Dispararás a una criatura.
F10: Ganarás dinero.
SHIFT + Z: Revelará el mapa.

GENDER WARS

Para usar los trucos, comienza un juego, sálvalo usando una de las frases de truco. Cuando empieces un nuevo juego los trucos serán activados:
BUY A PLAYSTATION: Invulnerabilidad y armamento ilimitado.
WORLD OF FISH: Acceso a cualquier nivel.

INCOMING



Escribe NUMBERONEDACRESTREET en el menú principal. Este menú cambiará



y tendrás acceso a trucos. Teniendo pulsado SHIFT, teclea:
WHATSTHEPOINT: Convierte a los gráficos en puntos.
SOLIDASAROCK: Obtendrás invulnerabilidad total.
FLATBROKE: No habrá sombras.
OLDMACDONALD: Protege a la granja de vacas saltarinas.
FLYMETOTHEMOON: Carreras en la luna.
HAVEALL: Consigues todo.
SUPERDAISY: Matas a todos.
SUPERSHOOT: Igual que SUPERDAISY.
INVUNERABILITY: Serás invulnerable.
INFINITELIVES: Así obtendrás vidas infinitas.
INFINITEWEAPONS: Armamento sin fin.
MASTEROFTHEUNIVERSE: Activa y desactiva las texturas.
Con estas teclas activas y desactivas los trucos:
F2: Tiro fácil
F3: Invulnerabilidad
F4: Vidas infinitas
F5: Armas infinitas
F6: Bomba elegante
F7: Salir
F8: Almacenar la actual situación.
F9: Recuperar la situación guardada.
F10: Marco de espera on/off
F11: Volver a empezar.

METAL AND LACE

Si deseas obtener más dinero sólo tienes que ir al bar y recoger allí todo el dinero que puedas, salvar salir y volver a empezar. Todo el dinero que cogiste reaparecerá. Repite este procedimiento para incrementar el dinero que posees. Para conseguir ser invencible, fíjate en los posters en el poste del bar. Haz click





en los pósters de la siguiente manera: arriba, abajo, segundo desde arriba, segundo desde abajo y continua hasta que el centro del póster sea clikeado.
Si necesitas restaurar tus puntos de daño mientras estés jugando presiona SHIFT + F11+ F12.

MIGHT AND MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN

Para obtener puntos de experiencia ilimitados completa la búsqueda de Señor del Fuego en el Muro del Señor del fuego. Entonces, repetidamente haz click en "Quest" para incrementar el nivel de experiencia de tu personaje.
La cantidad de oro disponible para entrenarse puede ser limitada por este truco, además este sólo funciona con algunas versiones de este juego.

NBA LIVE 99

En la pantalla de deberes de este programa, selecciona Create Custom Team. Entonces introduce alguno de los siguientes jugadores:
Nombre del equipo: Localización
Europals: EA
Coders: Hitmen
Rebounds: Hitmen
Idlers: Hitmen
Pixels: Hitmen
Earplugs: Hitmen
Escribe "ILOVELAG" en el menú principal, y pulsa multiplayer, así conseguirás un setup secreto de Internet.

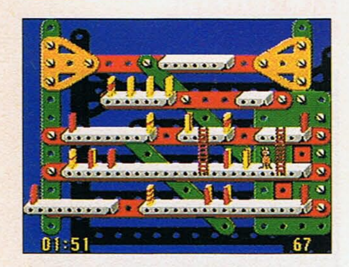
OUTPOST

Para usar estos trucos, presionando ALT, teclea WIN y durante el juego presiona estas diferentes teclas para conseguir mejoras y facilidades:
CTRL+F8: Conseguirás mejoras industriales.
CTRL+F9: Causa un accidente múltiple de tráfico.
CTRL+F10: Provoca un desastre.
CTRL+F11: Aumentas tus recursos.
CTRL+F12: Sube o baja la moral, educación o crimen.

OUTPOST 2

Si pulsas continuamente en una estructura que se está haciendo o investigando, conseguirás que el juego vaya un 40% más rápido.

PUSH OVER



Aquí tenéis todos los códigos de los diferentes niveles;

NIVEL 01: 00512
NIVEL 02: 01536
NIVEL 03: 01024
NIVEL 04: 03072
NIVEL 05: 03584
NIVEL 06: 02560
NIVEL 07: 02048
NIVEL 08: 06144
NIVEL 09: 06656
NIVEL 10: 06780
NIVEL 11: 07168
NIVEL 12: 05122
NIVEL 13: 05634
NIVEL 14: 04610
NIVEL 15: 04098
NIVEL 16: 12290
NIVEL 17: 12802
NIVEL 18: 13826
NIVEL 19: 13314
NIVEL 20: 15362
NIVEL 21: 15878
NIVEL 22: 14584
NIVEL 23: 14342
NIVEL 24: 10246
NIVEL 25: 10758
NIVEL 26: 11782
NIVEL 27: 11270
NIVEL 28: 09222
NIVEL 29: 09734
NIVEL 30: 08718
NIVEL 31: 08206
NIVEL 32: 24590
NIVEL 33: 25102
NIVEL 34: 26126
NIVEL 35: 25614
NIVEL 36: 27662
NIVEL 37: 28714
NIVEL 38: 27150
NIVEL 39: 26638
NIVEL 40: 30734
NIVEL 41: 31246
NIVEL 42: 32270
NIVEL 43: 31758
NIVEL 44: 29726
NIVEL 45: 30238
NIVEL 46: 29214
NIVEL 47: 29702
NIVEL 48: 20510
NIVEL 49: 21022
NIVEL 50: 22046
NIVEL 51: 21534
NIVEL 52: 23582
NIVEL 53: 24094
NIVEL 54: 23070
NIVEL 55: 22558
NIVEL 56: 18494
NIVEL 57: 19006
NIVEL 58: 20030
NIVEL 59: 19518
NIVEL 60: 17470
NIVEL 61: 17982
NIVEL 62: 16958
NIVEL 63: 16510
NIVEL 64: 16511
NIVEL 65: 17023
NIVEL 66: 18047
NIVEL 67: 17535
NIVEL 68: 19583
NIVEL 69: 20095
NIVEL 70: 19071
NIVEL 71: 18559
NIVEL 72: 22655
NIVEL 73: 23167
NIVEL 74: 24191
NIVEL 75: 23679
NIVEL 76: 21631

NIVEL 77: 22143
NIVEL 78: 21247
NIVEL 79: 20735
NIVEL 80: 28927
NIVEL 81: 29439
NIVEL 82: 30463
NIVEL 83: 29951
NIVEL 84: 31999
NIVEL 85: 32511
NIVEL 86: 31487
NIVEL 87: 30975
NIVEL 88: 26879
NIVEL 89: 27647
NIVEL 90: 28671
NIVEL 91: 28159
NIVEL 92: 26111
NIVEL 93: 26623
NIVEL 94: 25599
NIVEL 95: 25087
NIVEL 96: 08703
NIVEL 97: 09215
NIVEL 98: 10239
NIVEL 99: 09727
NIVEL 100: 44543

Después del nivel 100 hay un nivel bonus.

THE SETTLERS III



Para construir más rápido, pulsa F12 en la pausa del juego, entonces presiona rápidamente F12 otra vez para reanudar. Podrás ver que ha transcurrido un minuto de juego para todos los jugadores.
Si quieres conseguir diferentes puntos de vista presiona F1 para la cámara más cercana y F3 para la más lejana, si quieres volver a la situación normal pulsa F2.

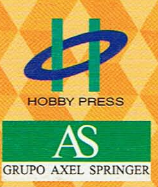
THE SETTLERS II: GOLD EDITION



Para activar el modo de trucos de «The Settlers II: Gold Edition», escribe "winter" durante el juego, un signo de exclamación te confirmará que lo has hecho bien. Entonces introduce los siguientes códigos;
ALT + F7: Verás el mapa entero.
ALT + F1 a F6: Cambiarás la velocidad del juego.

Este libro se incluye conjunta e inseparablemente con la revista Micromanía 56

Micromanía



CÓDIGOS SECRETOS – GUÍAS RÁPIDAS – PATAS ARRIBA